

SKETCHUP PRO + V-RAY + PHOTOSHOP

El desarrollo del curso será progresivo y secuencial, desde un nivel básico hasta un nivel intermedio.



FRACTAL
STUDIO



DOCENTE:
ARQ. DEBORAH DÍAS MOSCOSO



CLASES EN VIVO VIA ZOOM



INCLUYE:
MATERIAL DE TRABAJO
SESIONES GRABADAS DE LUMION



INICIO:
13 DE ABRIL 2022



HORARIO:
LUNES - MIÉRCOLES - VIERNES
7:00 PM - 10:00 PM





FRACTAL

— STUDIO —

MODULO I

SKETCHUP PRO

- ¿QUÉ ES Y PARA QUE SIRVE SKETCHUP?
- DESCARGA E INSTALACIÓN DE SKETCHUP 2019
- CONFIGURACIÓN DE PLANTILLA
- CONFIGURACIÓN DE MÉTODOS ABREVIADOS
- INTERFAZ DEL PROGRAMA
- MOVER/COPIAR-EXTRUIR/TIRAR
- ROTAR, ESCALAR, EQUIDISTANCIA E INTERSECTAR
- IMPORTANCIA Y DIFERENCIA ENTRE GRUPO Y COMPONENTE
- PRÁCTICA: ELABORACIÓN DE TU PRIMER MOBILIARIO
- ¿QUÉ ES UN SÓLIDO?
- CAJA DE ARENA
- ¿QUÉ ES UN PLUGING?
- ¿FORMAS DE INSTALAR UN PLUGING?
- PREPARACIÓN DE PLANOS DE AUTOCAD
- IMPORTAR Y EXPORTAR PLANOS DWG/DXF
- PRÁCTICA: LEVANTAMIENTO DE EDIFICIO UNIFAMILIAR
- PLUGINS:
 - -MAKE FACE
 - - JOIN PUSH PULL
 - - EDGE TOOLS
- ESQUEMAS Y CAPAS
- GUARDAR EN LA BIBLIOTECA
- IMPORTAR MOBILIARIO
- PLANOS DE SECCIÓN

- ESCALERAS
- BIBLIOTECA DE TEXTURAS
- IMPORTACIÓN DE IMÁGENES
- MAPEADO Y ADAPTACIÓN DE TEXTURAS (PLUGIN SKETCH UV-TEXTURE POSITIONING)
- OPCIONES DE EXPORTACIÓN DE PERSPECTIVA
- AJUSTE DE SOMBRAS (NORTE SOLAR)
- ESCENAS: HERRAMIENTAS DE PASEO, CREACIÓN DE PRESENTACIONES
- ESTILOS: SELECCIONAR, EDITAR Y MEZCLAR DISTINTOS ESTILOS
- GEOLOCALIZACIÓN DE UN PROYECTO (PLUGING: TOPO SHAPER)
- EXPORTACIÓN DE ARCHIVOS COLLADA
- PLUGINS
- ELABORACIÓN DE UN EJERCICIO FINAL





FRACTAL

— STUDIO —

MODULO II

V-RAY

- INTRODUCCIÓN DE LA INTERFAZ
- ENCUADRE (REGLA DE LOS 3 TERCIOS)
 - PROPORCIÓN
 - TAMAÑO
- CAMPO VISUAL/OVERRIDE COLOR
- ILUMINACIÓN
 - MODO DE ILUMINACIÓN
 - VRAY SUNLIGHT
 - DOMELIGHT
 - ILUMINACIÓN INTERIOR (DIURNA Y NOCTURNA)
 - EJERCICIO PRÁCTICO
 - SHOW CORRECCIÓN CONTROL
 - CORRECCIÓN DE CURVAS Y EXPOSICIÓN (AJUSTES GLOBALES)
 - ILUMINACIÓN EXTERIOR (DIURNA Y NOCTURNA)
 - EJERCICIO PRÁCTICO
 - SHOW CORRECCIÓN CONTROL
 - CORRECCIÓN DE CURVAS Y EXPOSICIÓN (AJUSTES GLOBALES)
 - APLICACIÓN DE LUZ ARTIFICIAL
 - RECTANGLE
 - SPHERE
 - SPOT
 - IES
 - MESH
- CONFIGURACIÓN DE MOTOR DE RENDER
 - LOS MODOS DE RENDERIZACIÓN (CPU/GPU)
 - DENOISER
 - CÁMARA (VALOR DE EXPOSICIÓN)
 - OPCIÓN AVANZADA DE CÁMARA
 - CALIDAD BORRADOR
 - CALIDAD HD
 - RENDER ELEMENT
- MATERIALES TEXTURAS
 - MATERIAL GENÉRICO, PBR, MAPA DE RELIEVE (BUMP/NORMAL/DISPLACEMENT), EMISSIVE, FRICTION, MIX (VALE), MIX (OPERATION), MIX(MAP), BLEND M+L
- AMBIENTACIÓN/TRASMUTER
 - FUR
 - PROXYS (LAUBWERK)
- EJERCICIO PRÁCTICO





FRACTAL

— STUDIO —

MODULO III

PHOTOSHOP Y LUMION

PHOTOSHOP

- APLICACIÓN DE RENDER ELEMENT
- MASCARA DE ENFOQUE
- AJUSTES GENERALES
- CÁMARA RAW
- CREACIÓN DE MAPAS
(BUMP/NORMAL/DISPLAMENT)

LUMION

- INTRODUCCIÓN DE LA INTERFAZ
- IMPORTACIÓN DE MODELADO-
PREPARACIÓN DE MODELO EN SKP
- MATERIALES
- CREACIÓN DE ESCENAS
- VISTAS
- RECORRIDO VIRTUAL



¡PROMOCIÓN!
50% dcto



FRACTAL

— STUDIO —

MODULO III

PHOTOSHOP Y
LUMION



13 DE
ABRIL

HORARIO



LUNES 7:00 PM – 10:00 PM
MIÉRCOLES 7:00 PM – 10:00 PM
VIERNES 7:00 PM – 10:00 PM

MODALIDAD



EN VIVO - ONLINE
Plataforma ZOOM

CERTIFICADO



Incluye Certificado
Digital

MÉTODO DE PAGO



BCP: 570-02493033-0-69



INTERBANK: 629 3003355469



YAPE: 980 289 155



BANCO DE LA NACIÓN: 04749804276

****PAGO POR AGENTE TIENE UN ADICIONAL
DE 9 SOLES POR TRANSFERENCIA****

**ANTES
PRECIO
REGULAR**

~~S/500.00~~

AHORA INVERSIÓN

Pago Único

S/250



Pago en Cuotas:

S/150 + S/150

