



CURSO DE VRAY PARA SKETCHUP

Data: xx/xx/xxxx

Atendente: Diego Carielo



Endereço: Rua Joaquim Felipe, 119, Boa Vista



Telefone: 3081-5552



Carga Horária: 30 Horas



Horários de Aula:

Manhã: Segunda, terça, quarta e quinta – 8h30 às 11h30;

Tarde: Terça, quarta e quinta – 14h às 16h30;

Noite: Segunda, terça, quarta e quinta – 18h30 às 21h;

Sábado de manhã: 9h às 12h

Sábado à tarde: 14h às 16h30

O curso possui início imediato em todos os horários.



Investimento:

À VISTA

À VISTA NO CARTÃO

PARCELADO EM 3X



História da Leiaut:

A Escola Técnica Leiaut Carielo, surgiu em 1 de Abril de 1980 com Carlos Alberto Carielo e José Carielo da Silva na Rua da Conceição no bairro da Boa Vista. Ela surgiu através de um sonho e de muita força de vontade, pois as aulas eram ministradas na própria residência do professor Beto e sr.Carielo, até então Pai e Filho.

Com o passar dos anos e prezando sempre pela qualidade, aulas práticas e com o lema, "AQUI VOCÊ SÓ TERMINA QUANDO APRENDE", essa pequena escolinha cresceu. E conta hoje com três unidades na cidade do Recife e mais de oito cursos técnicos reconhecidos pela secretaria de educação e CREA.

A Leiaut preza por um desenvolvimento consistente, crescemos de acordo com a nossa capacidade prezando pela qualidade. Por isso, mais de 80% das matrículas feitas na nossa escola são realizadas através de indicações de outros alunos, essa é a nossa receita do sucesso.

Agora que você já sabe um pouco sobre nossa história, vai ficar um pouco mais fácil de você fazer parte dela.



Objetivo do Curso:

Conhecer as ferramentas, interface e elementos do do VRay voltadas para a sua aplicação em projetos do Sketchup.



Metodologia:

1. O nosso curso possui caráter personalíssimo, onde o aluno poderá montar a sua grade de horário, respeitando os horários disponibilizados pela instituição.
2. A conclusão do curso apenas se dará com o término de todas as aulas propostas pelo material didático e de exame final avaliativo que deverá ser realizado em sala de aula.

O QUE VOCÊ APRENDERÁ NESSE CURSO



Renderização

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- ▶ Introdução ao V-Ray
- ▶ Criação de cenas
- ▶ Trabalhando com materiais 1 – Textura madeira
- ▶ Camadas (Reflection-Reflexão)
- ▶ Download de texturas
- ▶ Aplicação de textura (Diffuse)
- ▶ Aplicação de textura (Reflection)
- ▶ Glossiness (Brilho)
- ▶ Parâmetros do Glossiness
- ▶ Humanizando o nosso projeto
- ▶ Sombras
- ▶ Aplicação de textura (Bump)
- ▶ Trabalhando com Materiais 2 - Espelho
- ▶ Qualidade da renderização
- ▶ Configurações do render
- ▶ Iluminação
- ▶ Iluminação Spot
- ▶ Estudo avançado de iluminação
- ▶ Edição – Spot light
- ▶ Render RT e detalhes no forro de gesso
- ▶ Sphere light
- ▶ Rectangle light
- ▶ Aplicação prática- Espelho
- ▶ Skp Two Sided Material
- ▶ Material reflexivo - Fresnel
- ▶ Material de porcelanato para o piso
- ▶ Layer BRDF
- ▶ Interação dos materiais (SketchUp + V-Ray)
- ▶ Camada Reflexão
- ▶ Bump
- ▶ Materiais Emissivos
- ▶ Criando forro de gesso
- ▶ Inserindo materiais em faces específicas do forro de gesso
- ▶ Caprichando no porcelanato (texturas)
- ▶ IES light
- ▶ Output (Options)
- ▶ Como criar Bump no Photoshop -1
- ▶ Como criar Bump no Photoshop - 2
- ▶ Exercício de criação de materiais
- ▶ Criando material de aço escovado
- ▶ Sky Light + HDRI
- ▶ Background (HDRI)
- ▶ Histórico de renderizações
- ▶ Comparativo entre as renderizações
- ▶ Dome light
- ▶ Efeito Poças d'água
- ▶ V-Ray Proxy
- ▶ Iluminação HDRI e Dome Light
- ▶ Environment
- ▶ GI Environment (Sky Light)
- ▶ Reflection/ Refraction Background
- ▶ Criando Grama
- ▶ Aplicando grama ao projeto
- ▶ Aplicando grama ao projeto (2º método)
- ▶ Criando asfalto
- ▶ Aplicando as texturas ao projeto
- ▶ Override materials
- ▶ Criando piscinas
- ▶ Criando vidro Blindex
- ▶ Material translúcido- Cortina
- ▶ Material -Two Sided
- ▶ V-Ray Material
- ▶ Criando Piso 3D com o plugin floor generation
- ▶ Material de veludo
- ▶ Textura Bump - Veludo
- ▶ Como usar corretamente a sphere light
- ▶ Criação de vidro colorido
- ▶ Criação de textura colorido gradiente

- ▶ 7 passos para a criação de metais incríveis
- ▶ Criação de inox
- ▶ Criando Vidro super realista (2)
- ▶ Estudando o fenômeno da refração
- ▶ Aço cor tén
- ▶ Refl.Glossiness
- ▶ Otimizando os materiais V-ray
- ▶ Criando tapete de alta qualidade
- ▶ Instalando plugin: Artisan, Sketchuv
- ▶ Criando telhado com displacement
- ▶ Criando o capote
- ▶ Câmera
- ▶ ISO
- ▶ Diafragma (F-number)
- ▶ Velocidade do obturador (shutter speed)
- ▶ Exercício de fotografia
- ▶ Dia ensolarado
- ▶ Iluminação interna
- ▶ Parcialmente nublado
- ▶ Dicas para o projeto arquitetônico
- ▶ Exercício de fotografia (2)
- ▶ Técnicas para render teste e render final
- ▶ 1. Indirect Illumination (GI)
- ▶ Render final
- ▶ Render teste - 1
- ▶ Render teste - 2
- ▶ Exercício render - iluminação
- ▶ 2. Color Mapping
- ▶ 3.VFB channel
- ▶ Image Sampler (Antialiasing)
- ▶ Exercício Antialiasing
- ▶ Super dica- Extraíndo o máximo do seu PC
- ▶ Pós produção - Photoshop
- ▶ Sobreposição de camadas
- ▶ Material ID/ Render ID
- ▶ Exercício - Criação de camadas
- ▶ Finalizando a edição
- ▶ Render externo
- ▶ Environment

- ▶ Arquivos HDRI
- ▶ Dicas de fotografia
- ▶ Dome Light
- ▶ Edição HDRI
- ▶ Dome light & background (Environment)
- ▶ Affect reflections
- ▶ Trabalhando com duas Dome lights
- ▶ Criando material de vidro
- ▶ Refração
- ▶ Renderizando o vidro
- ▶ Alterando o IOR da reflexão
- ▶ Trabalhando com vidros coloridos
- ▶ Fog Color
- ▶ Trabalhando com vidro jateado
- ▶ Efeito Exit Color
- ▶ Pós produção - Render externo
- ▶ Camada Alpha
- ▶ Camada GI
- ▶ Camada Diffuse- Filter
- ▶ Finalizando - Análise (antes e depois)
- ▶ Trocando a grama
- ▶ Trocando deck de madeira
- ▶ Ajustes nas texturas
- ▶ Detalhamento na grama
- ▶ Sujando o projeto
- ▶ Pintura digital
- ▶ Sujando a madeira
- ▶ Modificando o céu
- ▶ Trabalhando com árvores e sombras
- ▶ Fazendo a sombra
- ▶ Trocando a água da piscina
- ▶ Textura de tijolo
- ▶ Borda da piscina
- ▶ Brightness/Contrast - Brilho e contraste
- ▶ Ambient Occlusion
- ▶ Aplicando o Ambiente Occlusion
- ▶ Exercício de Pós produção - Cena interna

