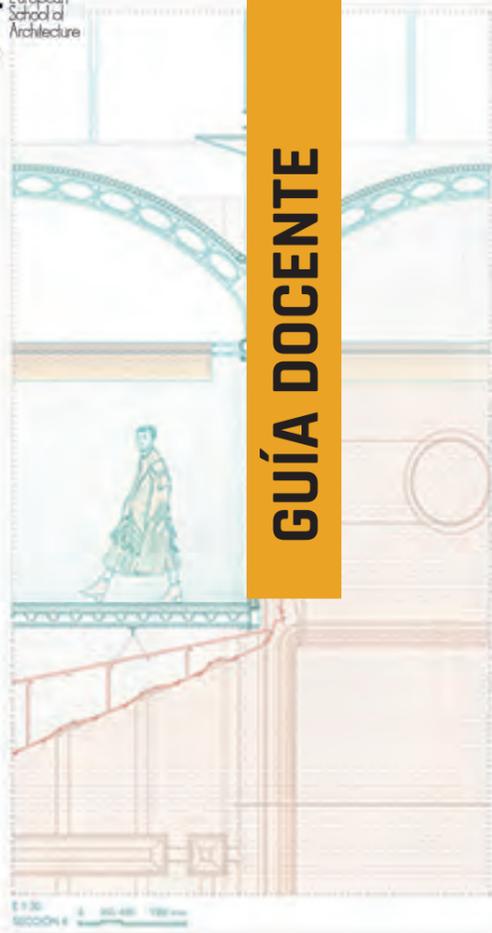


GUÍA DOCENTE

DESIGN EVERYTHING  
**Curso Online de**

# Rhinceros | V-Ray | Photoshop



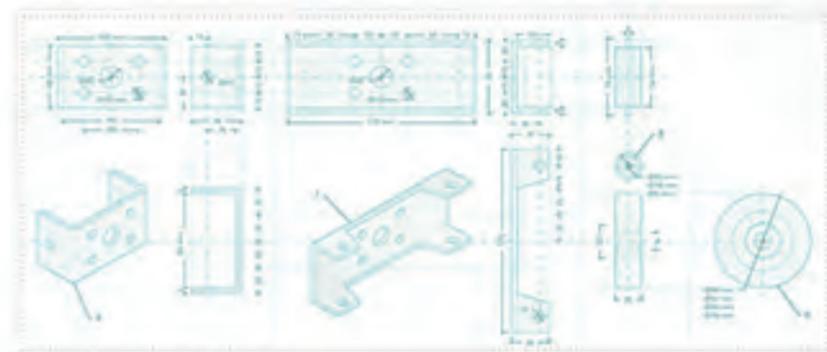
### DOBLE CUBIERTA - CONTROL CLIMÁTICO

El edificio se caracteriza por su estructura de doble cubierta, una cubierta y una cubierta interior, que permite un control climático y un control climático.

El sistema se basa en un sistema convencional de cubierta de doble cubierta y una cubierta interior, que permite un control climático y un control climático.

La parte superior permite un control climático y un control climático.

La parte inferior permite un control climático y un control climático.



### SISTEMA DE CONTROL SOLAR

- 1. Carga de acero inoxidable AISI 304.
- 2. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 3. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 4. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 5. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 6. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 7. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 8. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 9. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 10. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 11. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 12. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 13. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 14. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 15. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 16. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 17. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 18. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 19. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 20. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 21. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 22. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 23. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 24. Perfil de acero inoxidable AISI 304.

### CUBIERTA INTERIOR - PIEL DE VIBRIO

- 1. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 2. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 3. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 4. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 5. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 6. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 7. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 8. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 9. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 10. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 11. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 12. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 13. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 14. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 15. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 16. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 17. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 18. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 19. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 20. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 21. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 22. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 23. Perfil de acero inoxidable AISI 304.
- 24. Perfil de acero inoxidable AISI 304.

# THE WAY WE WORK

---

## OBJETIVOS

### MODELADO Y RENDERIZADO

---

Rhinceros, programa y herramienta **fundamental en la arquitectura** de hoy en día, básica para representar nuestras ideas, alcanzar un extra a la hora de representar y explicar nuestros proyectos. Compatible para workflows con programas habituales en la arquitectura, sabiendo además cómo y cuándo aprovecharnos de su potencial, resulta determinante a la hora de proyectar, comprender espacios o elaborar imágenes junto con el **renderizador V-Ray** y **photoshop**, aprenderemos a fijar una justa medida entre tiempo de elaboración y resultado.

European School of Architecture presenta este taller, animando a los alumnos a perder el miedo al mundo paramétrico y tridimensional, aprovechando los grandes puntos fuertes que poseen y poder llegar así a un nivel claramente superior por lo que respecta a la representación gráfica, visual y arquitectónica, sin olvidarnos de la producción digital mediante impresora 3D y corte laser.

A su vez, se pretende crear un claro vínculo de continuación entre programa, renderizador V-Ray y nociones básicas de Photoshop a nivel de **post-producción**, dejando abierto un claro margen de mejora personal una vez terminado el curso, donde nos tendrás para seguir ayudándote siempre que lo necesites.



---

Libertad Arquitectónica

---

# DESIGN EVERYTHING

---

## ESTRUCTURA DOCENTE



### Información Previa

---

Dirigido a: **Licenciados en Arquitectura, Arquitectos de Interiores, Estudiantes de Arquitectura, Ingenieros de la Edificación, Decoradores, Arquitectos técnicos, Escenógrafos, Profesionales del mundo del arte, etc.**

Duración: **8 Capítulos (15 horas lectivas + 10 de práctica)**

Profesor: **Guillermo Fernández Villar**

Sistema Operativo: **Windows ó Mac (con partición o parallels)**

Conocimiento previo del Programa: **Photoshop básico**

Ritmo del curso: **Curso a tu Ritmo y Ejercicios para mejorar tu destreza con el programa.**

Software: **Rhinceros | V-Ray | Photoshop**

Audio: **Español.**

# PROGRAMA

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

### CAPÍTULO//01

#### Modelado Conceptual Con Entidades Básicas

- 1)Interfaz Y Comandos
- 2)Navegación Y Ayudas Al Modelado
- 3)Comandos Más Usados Y Ejercicio
- 4)Toque Final En Photoshop

### CAPÍTULO//02

#### Superficies Y Sólidos Complejos

- 1)Entidades 2d Y 3d
- 2)Edición Mediante Puntos De Control
- 3)Creación Y Edición De Superficies
- 4)Creación Y Edición De Sólidos
- 5)Ejercicio De Modelado
- 6)Toque Final En Photoshop

### CAPÍTULO//03

#### Convierte Tus Planos En Proyectos En 3D

- 1)Importar Un Archivo .Dwg
- 2)Herramientas De Selección
- 3)Asignar Objetos A Capas
- 4)Ejercicio De Modelado
- 5)Canales De Vray
- 6)Composición De Un Panel Rh+Vray+Ps

### CAPÍTULO//04

#### Extracción de Dibujos a Partir de un 3D

- 1)Modos De Visualización Rápida
- 2)Proyecciones Axonométricas
- 3)Dibujo 2D
- 4)Maquetación De Vistas En Psd

### CAPÍTULO//05

#### Modelado Limpio Y Eficiente - Axo Explotada

- 1)Bloques Y Grupos
- 2)Referencias Externas
- 3)Dibujo De Una Axonometría Explotada
- 4)Intro Vray
- 5)Creación De Un Material
- 6)Photoshop

### CAPÍTULO//06

#### Intro A Vray - Renderizado De Escena Interior

- 1)Modelar Para Renderizar
- 2)Empezar Un Render
- 3)Iluminación
- 4)Render De Producción
- 5)Retos Básicos

### CAPÍTULO//07

#### Producción Final de un Render Exterior

- 1)PREPARACIÓN DEL MODELO
- 2)RENDERIZADO PROGRESIVO
- 3)PASO A PHOTOSHOP

### CAPÍTULO//08

#### Vista Aérea Nocturna

- 1)ILUMINACIÓN Y ATMÓSFERA
- 2)EL DETALLE DEL MODELO
- 3)RENDERIZADO PROGRESIVO
- 4)POSTPRODUCCIÓN EN PHOTOSHOP

# MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS

## MODELADO CONCEPTUAL CON ENTIDADES BÁSICAS



### Capítulo 1: Modelado Conceptual Con Entidades Básicas

OBJETIVO - En este capítulo aprenderemos a modelar con elementos básicos de Rhinoceros como extrusiones, sólidos primitivos y tuberías. Haremos una introducción al programa y a sus funcionalidades. Usaremos comandos útiles en el modelado para arquitectura y usaremos Photoshop en tándem con Rhinoceros para crear dibujos esquemáticos en poco tiempo.

#### INDICE:

- 1) Interfaz Y Comandos
- 2) Navegación Y Ayudas Al Modelado
- 3) Comandos Más Usados Y Ejercicio
- 4) Toque Final En Photoshop

MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS  
**SUPERFICIES Y SÓLIDOS COMPLEJOS**



Rhino**ceros**® 6



**Capítulo 2: Superficies Y Sólidos Complejos**

OBJETIVO - En este capítulo aprenderemos a modelar con sólidos y superficies complejas. Explicaremos en profundidad los distintos tipos de entidades que podemos crear y manipular con el programa. Aprenderemos a editar estas entidades con los comandos más utilizados en el modelado para la arquitectura. Usaremos las Visualizaciones Rápidas de Rhino y las editaremos en Photoshop para obtener un dibujo rápido en perspectiva.

INDICE:

- 1)Entidades 2d Y 3d
- 2)Edición Mediante Puntos De Control
- 3)Creación Y Edición De Superficies
- 4)Creación Y Edición De Sólidos
- 5)Ejercicio De Modelado
- 6)Toque Final En Photoshop

MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS

# CONVIERTE TUS PLANOS EN PROYECTOS 3D

Rhino**ceros**® 6

v-ray

Ps



European  
School of  
Architecture

## Capítulo 3: Convierte Tus Planos En Proyectos En 3D

OBJETIVO - En este capítulo exploramos los potentes comandos de selección y el dibujo usando capas. Exploramos Vray para extraer "canales", útiles para hacer selecciones en Photoshop. Modelamos un detalle en tres dimensiones a partir de dibujos bidimensionales con las herramientas aprendidas y maquetamos el resultado en un archivo de Photoshop.

INDICE:

- 1) Importar Un Archivo .Dwg
- 2) Herramientas De Selección
- 3) Asignar Objetos A Capas
- 4) Ejercicio De Modelado
- 5) Canales De Vray
- 6) Composición De Un Panel Rh+Vray+Psd

MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS  
**EXTRACCIÓN DE DIBUJOS A PARTIR DE UN 3D**

Capítulo 4: Extracción De Dibujos A Partir De Un 3D

OBJETIVO - En este capítulo aprenderemos extraer dibujos bidimensionales a partir de un modelo tridimensional. A través de la herramienta dibujo 2d aprenderemos a extraer dibujos con mayor grado de control y precisión. Aprenderemos sobre los distintos tipos de proyecciones axonométricas y cómo obtenerlas con el programa. También entenderemos el uso y manipulación de las cámaras y maquetaremos un panel a escala arquitectónica usando los tres programas.

INDICE:

- 1) Modos De Visualización Rápida
- 2) Proyecciones Axonométricas
- 3) Dibujo 2d
- 4) Maquetación De Vistas En Psd



MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS

# MODELADO LIMPIO Y EFICIENTE - AXO EXPLOTADA



## Capítulo 5: Modelado Limpio Y Eficiente - Axo Explotada

OBJETIVO - En este capítulo aprenderemos a organizar el dibujo para ahorrar tiempo, utilizando capas, bloques y grupos. Con estas herramientas dibujaremos una axo explotada a la que dotaremos de materiales en Vray y a la que daremos un paso por Photoshop, combinando todos los dibujos obtenidos en un único documento.

### INDICE:

- 1) Bloques Y Grupos
- 2) Referencias Externas
- 3) Dibujo De Una Axonometría Explotada
- 4) Intro Vray
- 5) Creación De Un Material
- 6) Photoshop

**MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS**  
**INTRO A VRAY**  
**RENDERIZADO DE ESCENA INTERIOR**



**Rhino**ceros 6



**Capítulo 6: Intro A Vray - Renderizado De Escena Interior**

OBJETIVO - En este capítulo nos aproximaremos al motor de renderizado de Vray en profundidad. Veremos los puntos clave a tener en cuenta para utilizar Rhinoceros en combinación con este programa. Completaremos una base para una imagen final, siguiendo ciertos pasos clave que hay que tener en cuenta a la hora de hacer un render de producción.

**INDICE:**

- 1) Modelar Para Renderizar
- 2) Empezar Un Render
- 3) Iluminación
- 4) Render De Producción
- 5) Retoques Básicos

MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS  
**PRODUCCIÓN FINAL DE UN RENDER EXTERIOR**



**Capítulo 7: Producción Final De Un Render Exterior**

OBJETIVO - En este capítulo seguiremos una "receta" para realizar nuestros renders, que pasará por los tres programas. Realizaremos preproducción en RhinoCeros, la completa producción del render en Vray y el paso final de postproducción en Photoshop.

INDICE:

- 1)PREPARACIÓN DEL MODELO
- 2)RENDERIZADO PROGRESIVO
- 3)PASO A PHOTOSHOP

MODELADO Y RENDERIZADO DE PROYECTOS  
**VISTA AÉREA NOCTURNA**



**Capítulo 8: Vista Aérea Nocturna**

OBJETIVO - En este capítulo aprenderemos a enfrentarnos a un render de una complejidad mayor con unas condiciones lumínicas crepusculares. Al tratarse de un render nocturno, veremos qué cambios tendremos que aplicar al workflow estándar.

INDICE:

- 1)ILUMINACIÓN Y ATMÓSFERA
- 2)EL DETALLE DEL MODELO
- 3)RENDERIZADO PROGRESIVO
- 4)POSTPRODUCCIÓN EN PHOTOSHOP

# RECOMENDACIONES



**Naia Pastor Ugalde**  
Exalumna de EsoArch



"Primero he hecho el curso de AutoCAD y aunque lleve mucho tiempo utilizandolo me ha descubierto muchas cosas nuevas. Me ha encantado. Ahora estoy con el de presentación de proyectos y con ganas de hacer alguno mas! "



**Isable Salmeron**  
Exalumna de EsoArch



"Gran experiencia, súper gratificante No me lo esperaba, la verdad, pero el altísimo nivel comunicativo que posee European School of Architecture es digno de mencion"



**Javier Muñoz Candia**  
Exalumno de EsoArch



"Buena metodología y presentan calidad de enseñanza, por parte de European School of Architecture, satisfecho con lo aprendido y los resultados que obtuve!"



**Luis Lizcano**  
Exalumno de EsoArch



"Es una excelente empresa con profesionales que ayudan a mejorar lo que necesites, por correo contestan las dudas de un día para otro. Me parece una plataforma genial, muy recomendados."



**Jorge Yauce**  
Exalumno de EsoArch



"Agradecido con European School of Architecture por sus cursos, las clases que se imparten son muy buenas, la metodología de enseñanza son rescatables por parte del docente, llegando a que se puedan asimilar y poner en práctica de forma sencilla y poder alcanzar un nivel de conocimiento profundo del tema en cuestión.

Actualmente me encuentro haciendo cursos en este lugar y lo recomiendo tanto por la información aprendida, cómo por la buena predisposición de los docentes y gestores."



**Tomas Álvarez Peralta**  
Exalumno de EsoArch



"En lo personal, las clases son muy buenas y se llega a un nivel de conocimiento profundo del tema en cuestión. Actualmente me encuentro haciendo mi segundo curso en este lugar y lo recomiendo tanto por la información aprendida como por la buena predisposición de los docentes y gestores. Si pueden aprovechar estos cursos no se van a arrepentir."



**Tomas Álvarez Peralta**  
Exalumno de EsoArch



"Me encantó. Si bien, yo ya sabía manejar bastante los programas, me gustó mucho el enfoque, las ideas, y la claridad del profesor que dictó las clases. Todos han sido muy amables. Gracias. Seguramente volveré!"



Link de Acceso al curso:  
**PINCHA AQUÍ**

[info@esoarch.org](mailto:info@esoarch.org)

European School of Architecture  
Calle Aguarón, 23B, Madrid, Spain.

Associated member (ID number: ES47):



European Union  
European Social Fund  
Investing in jobs and skills



Agreement: **ORG10590**  
Approved by Autodesk, Inc.