



# Vray SketchUp - presentación

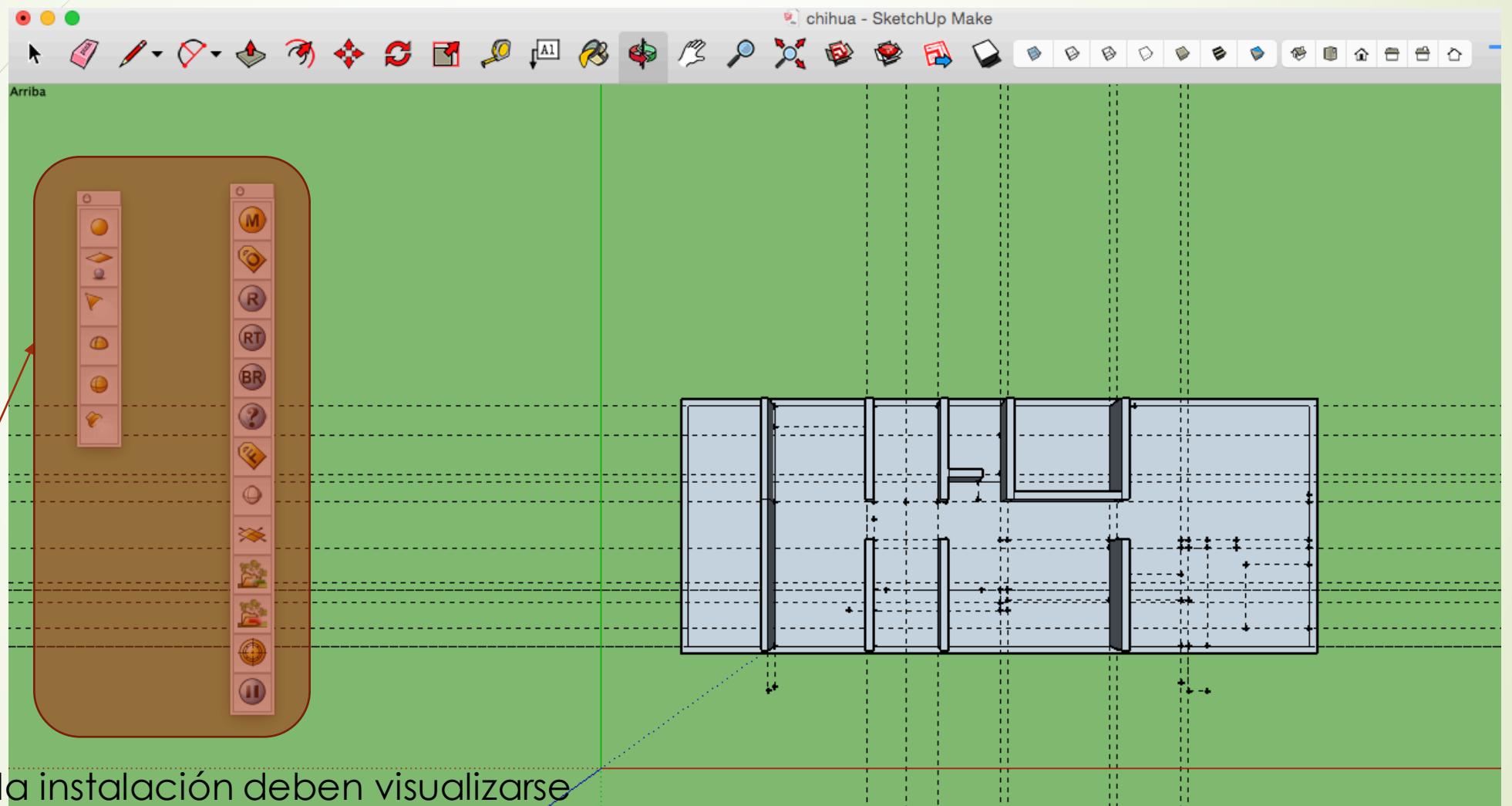
Por: M. Arq. Dulce Esmeralda García Ruiz

# Intro

- ▶ Bajar el programa en <https://www.vray.com>

Presentación del programa e interfaz.

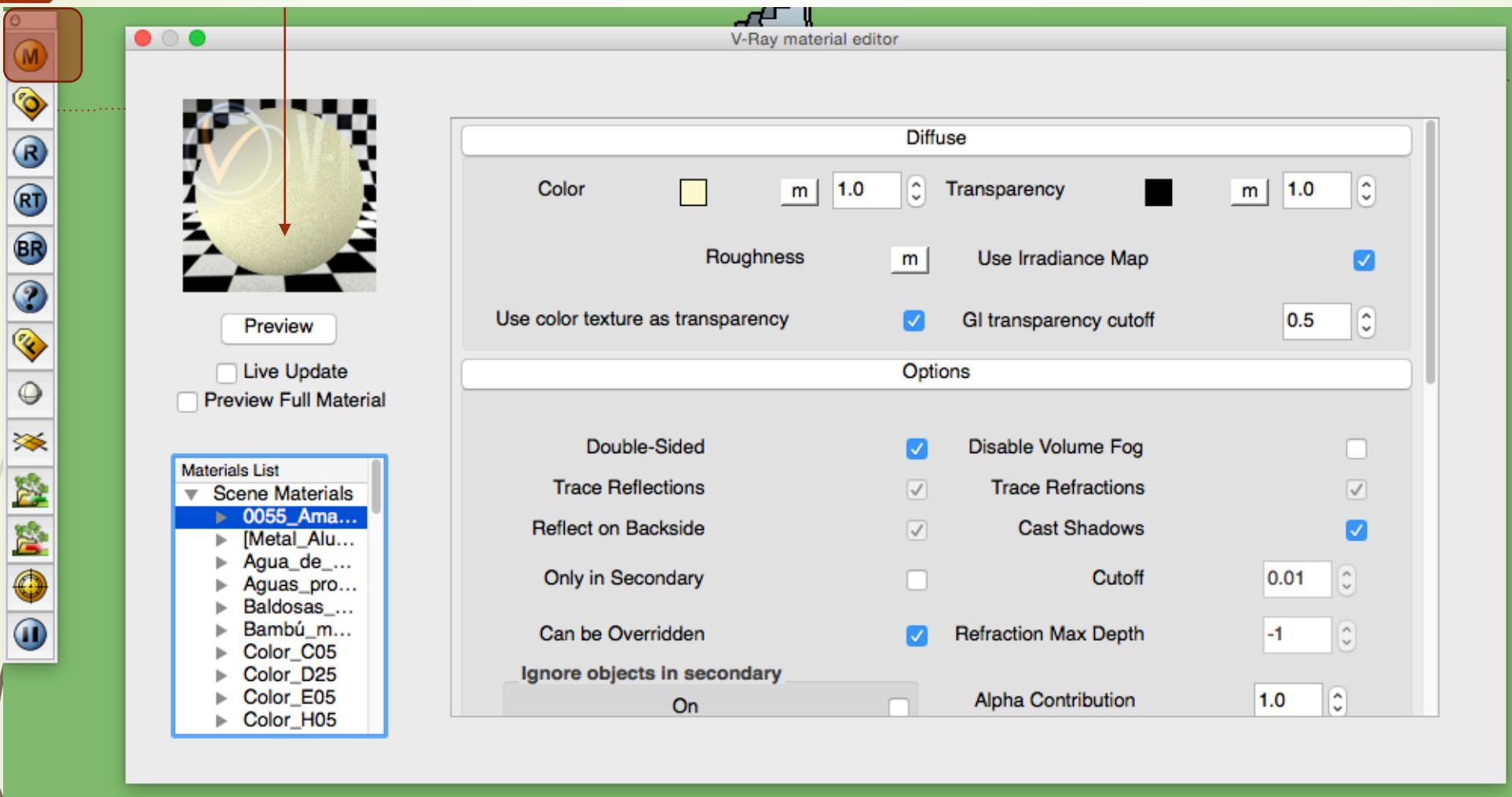
# V-ray para sketchup



Partiendo de la instalación deben visualizarse las siguientes barras para poder iniciar

Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

Para visualizar los materiales que tenemos, una vez al darle clic nos sale la ventana emergente, al seleccionar un material de la lista y ponerle preview, se visualiza





Materiales

Opciones

Renderizar

Renderiza una escena en particular

Ultimo renderizado que realizamos

Esfera

Plano



Tipos de  
luz

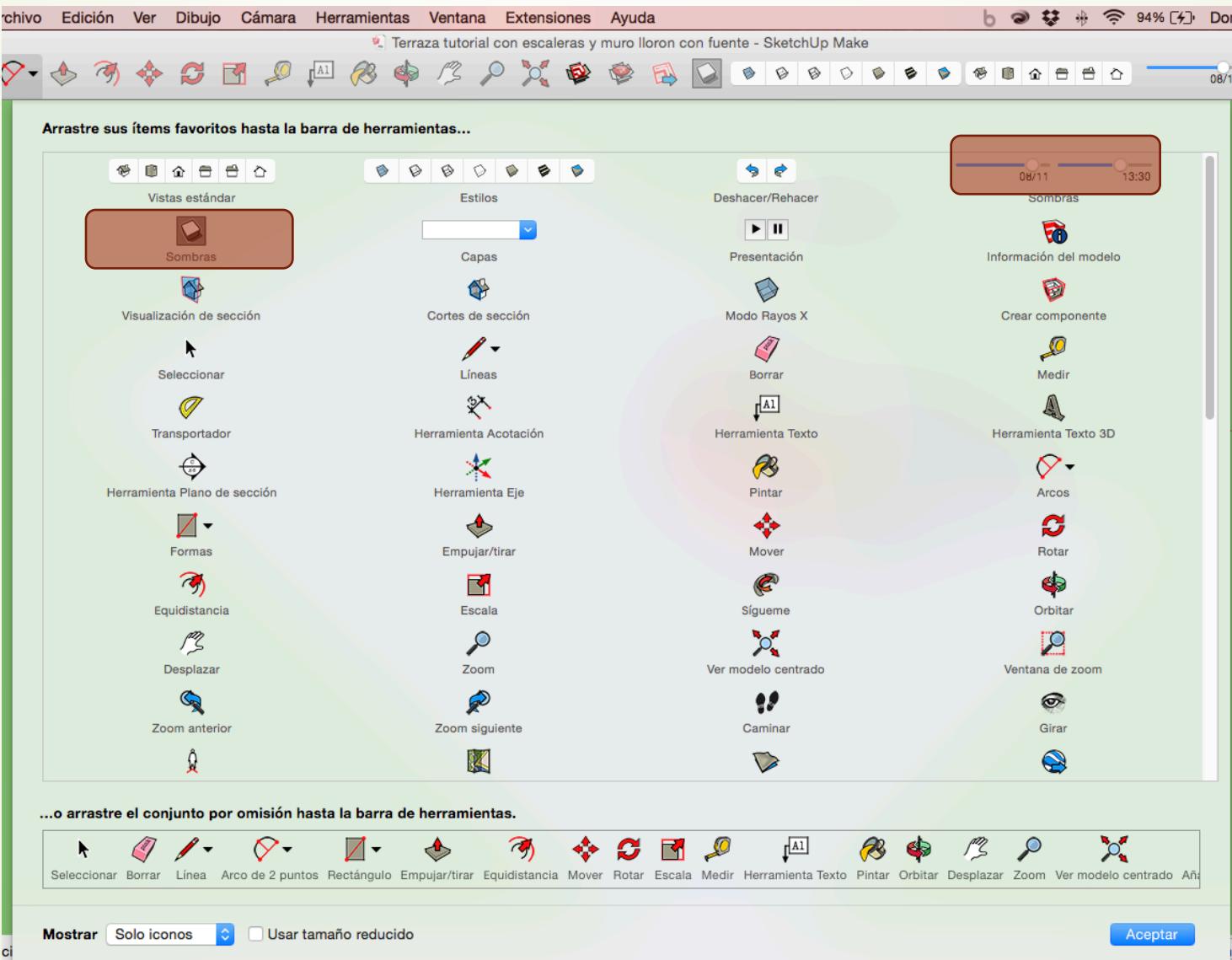
Baja la luz de  
los fabricantes  
para saber  
como se  
comporta de  
manera virtual



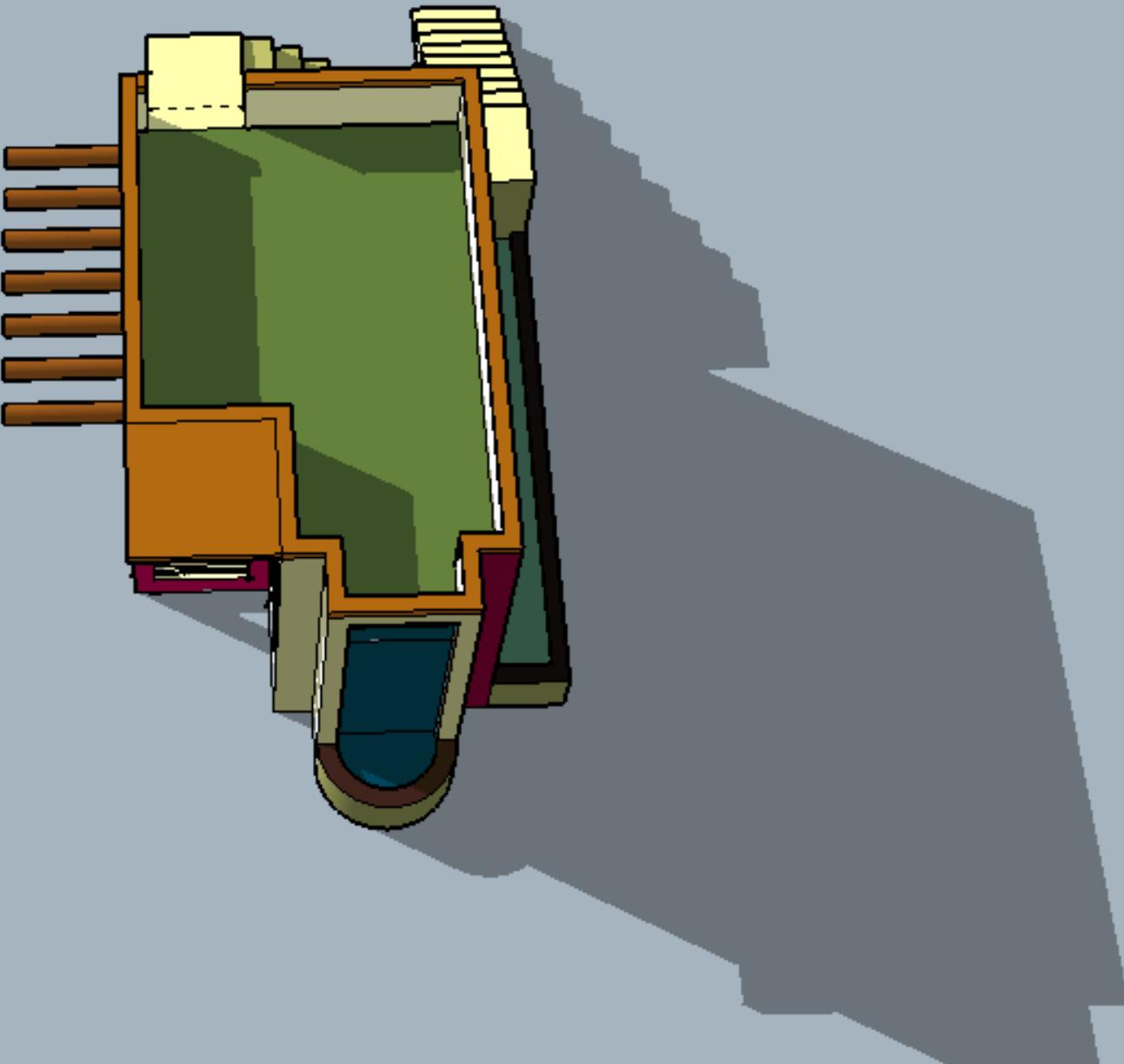
# Vray SketchUp – luz del sol y sombras

Por: M. Arq. Dulce Esmeralda García Ruiz.

# Activar sombras en sketchup



Menú Ver-  
personalizar  
barra de  
herramientas –  
sombra



Activamos sombras en el icono

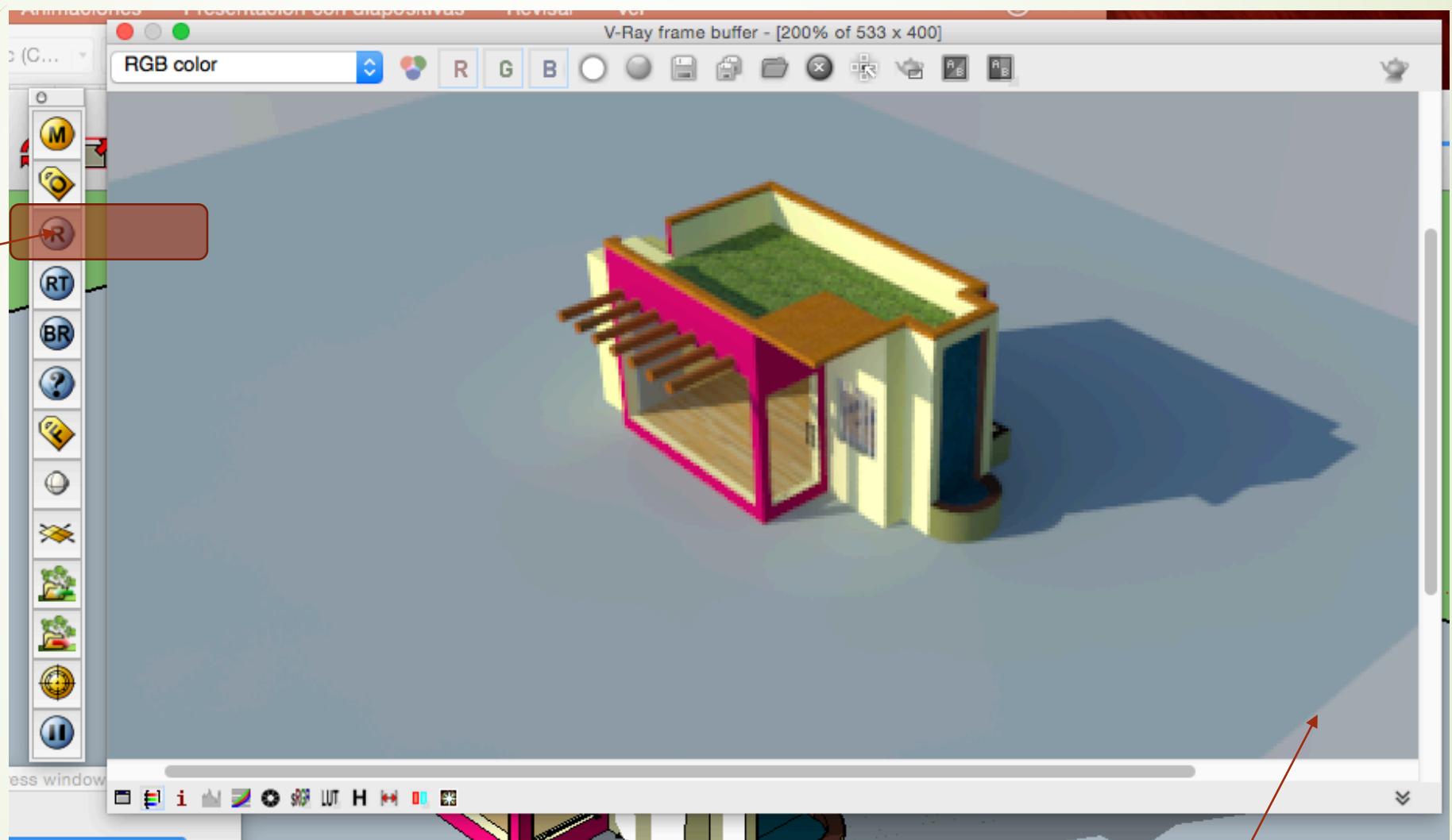


08/11 13:30

Aquí podemos cambiar el mes, día y hora para que se visualicen las sombras

# Herramienta suelo y renderizado

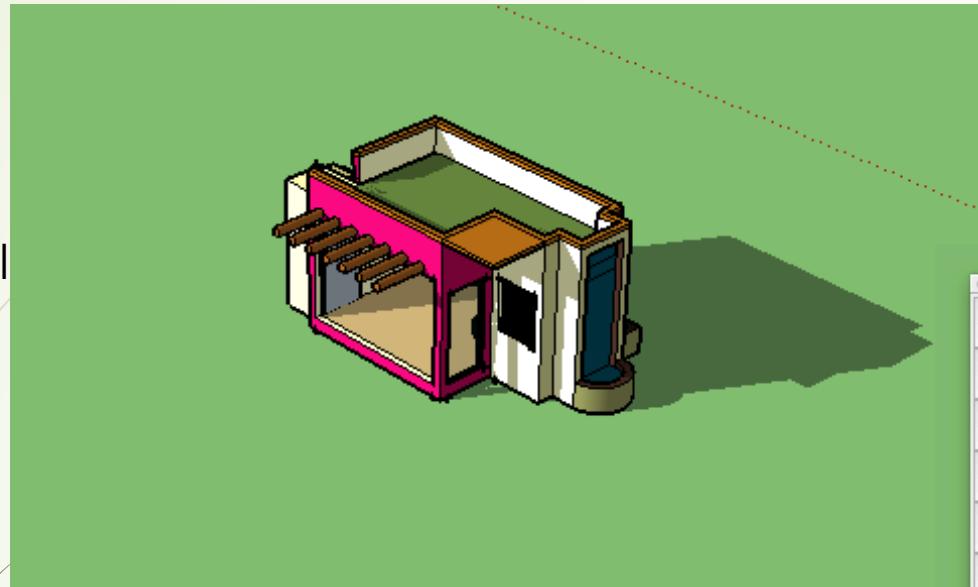
1. Renderizamos con el suelo que teníamos de sketchup



Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

Checar como se ve la sombra, y el suelo q creamos

1. Quitamos el suelo de sketchup

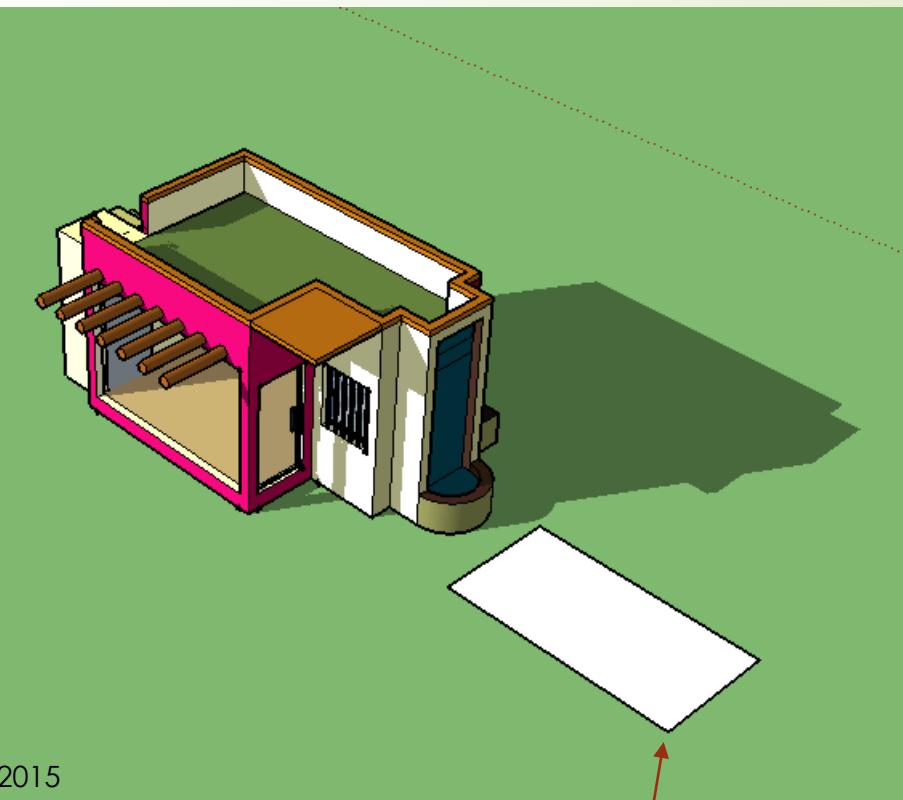


Suelo

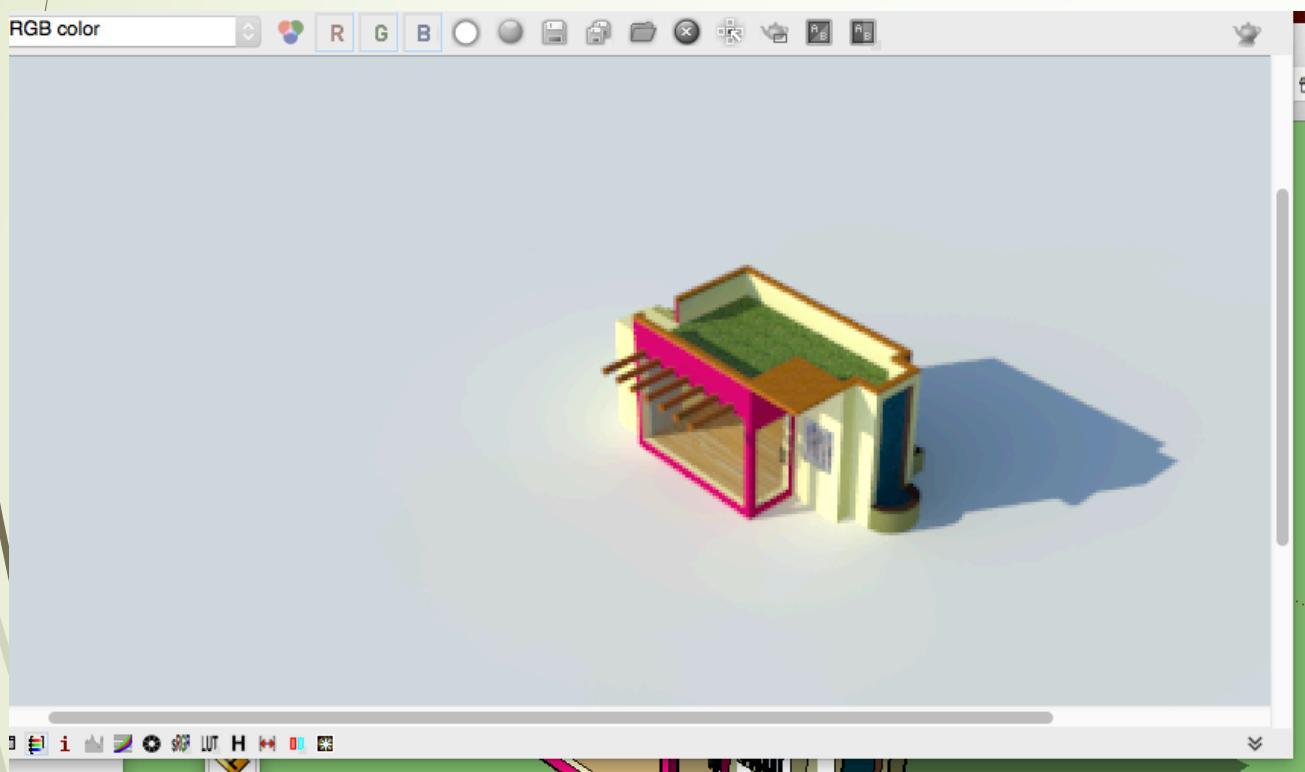


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

2. Y ponemos un suelo con v-ray, con un cuadro pequeño es suficiente

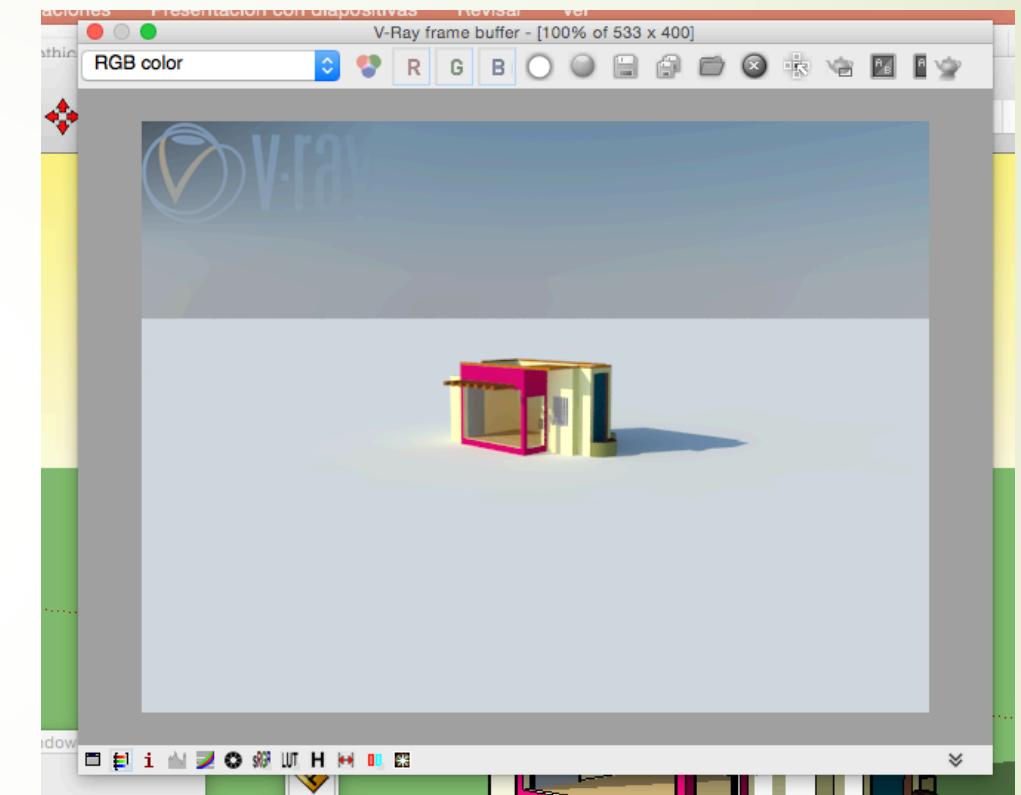


Renderizamos



Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

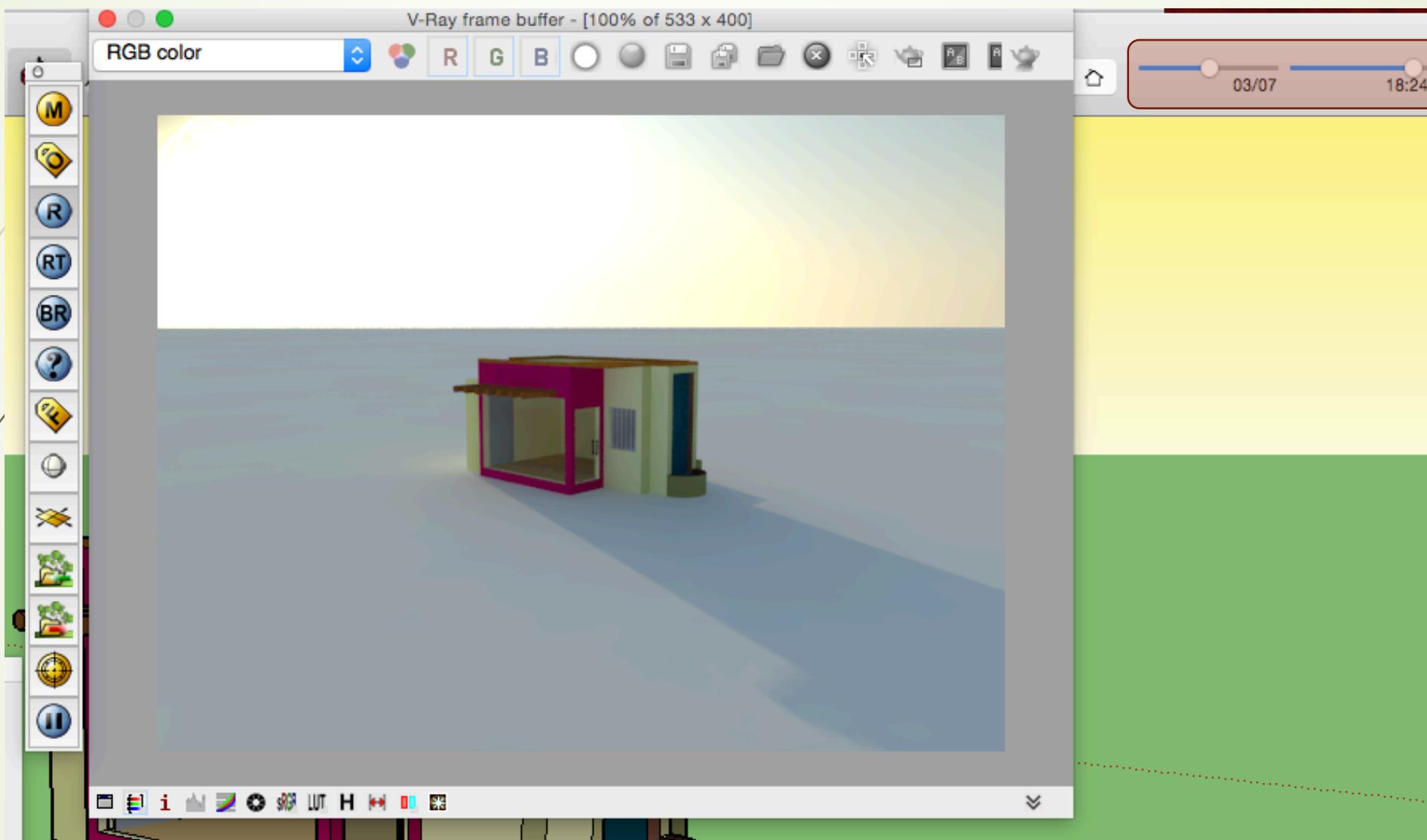
Notamos que se nos hace un suelo infinito con v-ray suelo



Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

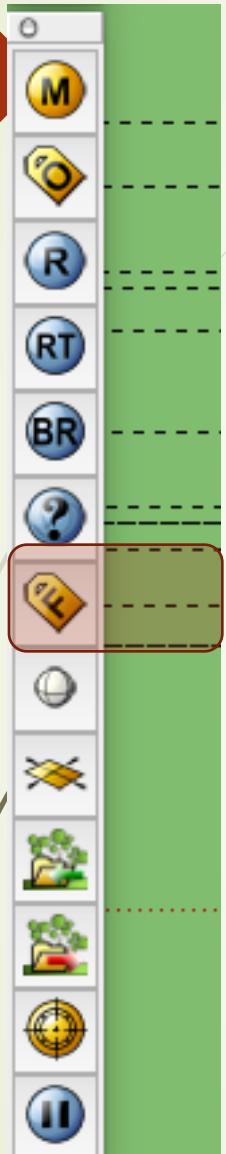
Del mismo modo que podemos visualizar el cielo, con esta herramienta

Si cambiamos la hora del día y renderizamos podemos ver como la luz del cielo cambia en el proyecto, en este caso se puso a las 18:34 pm

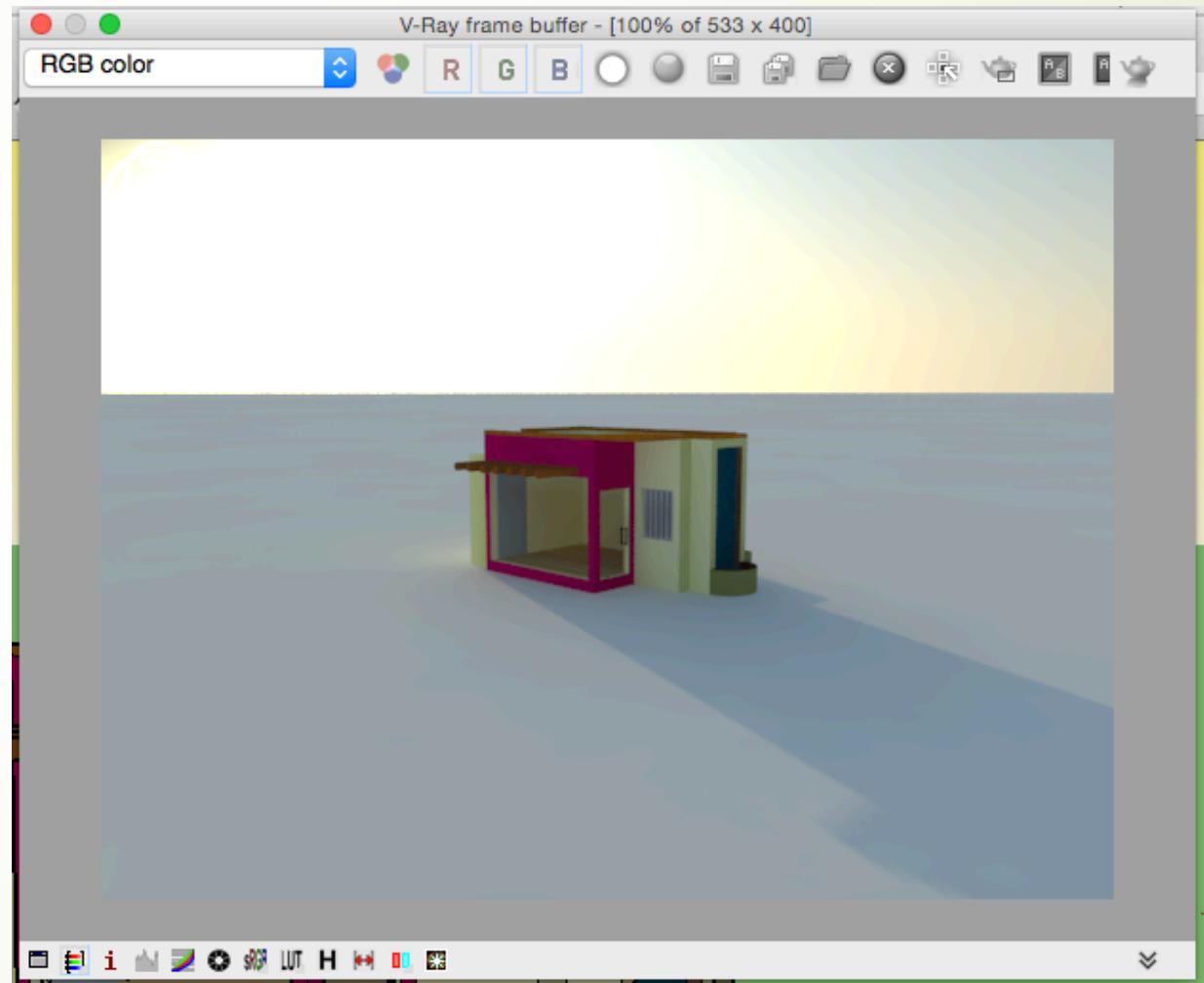


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

# Ventana frame



Nos sirve para ver el último renderizado que realizamos

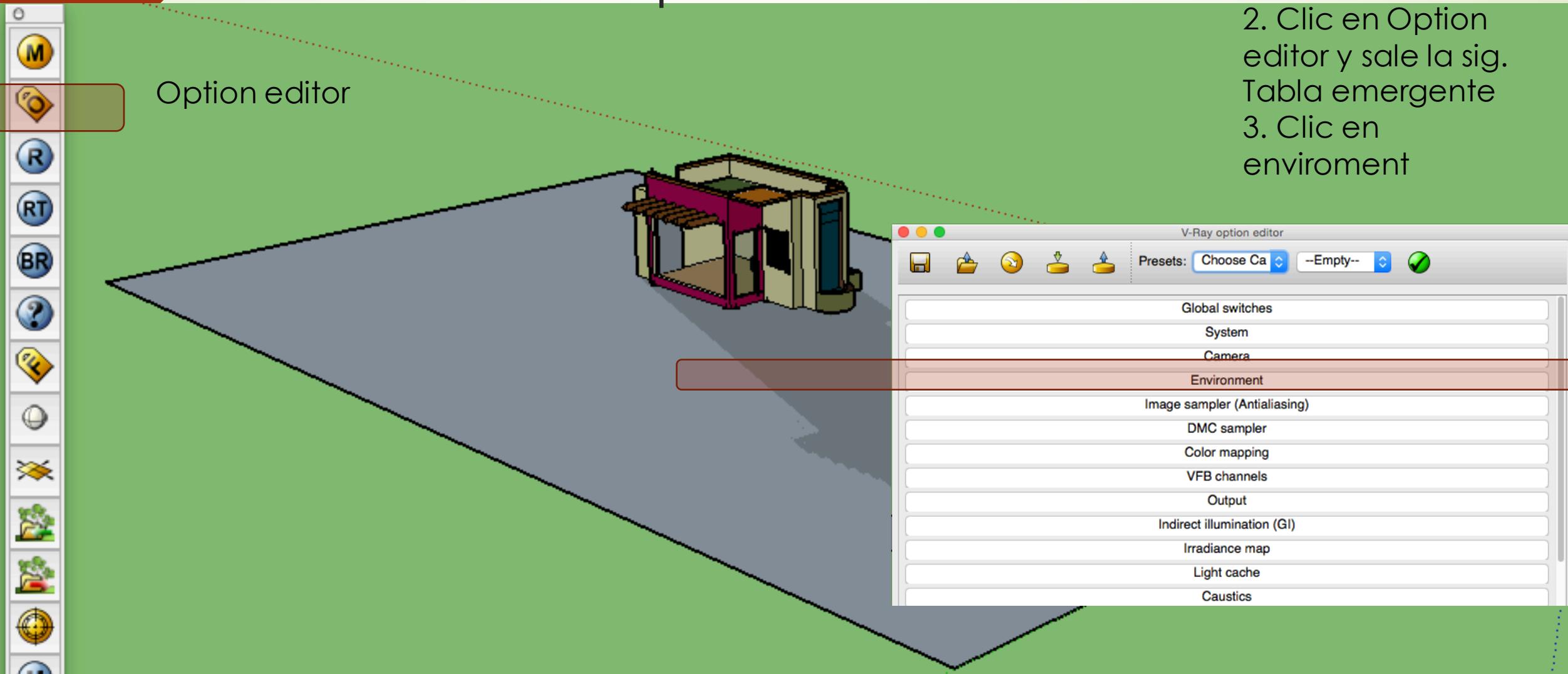


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

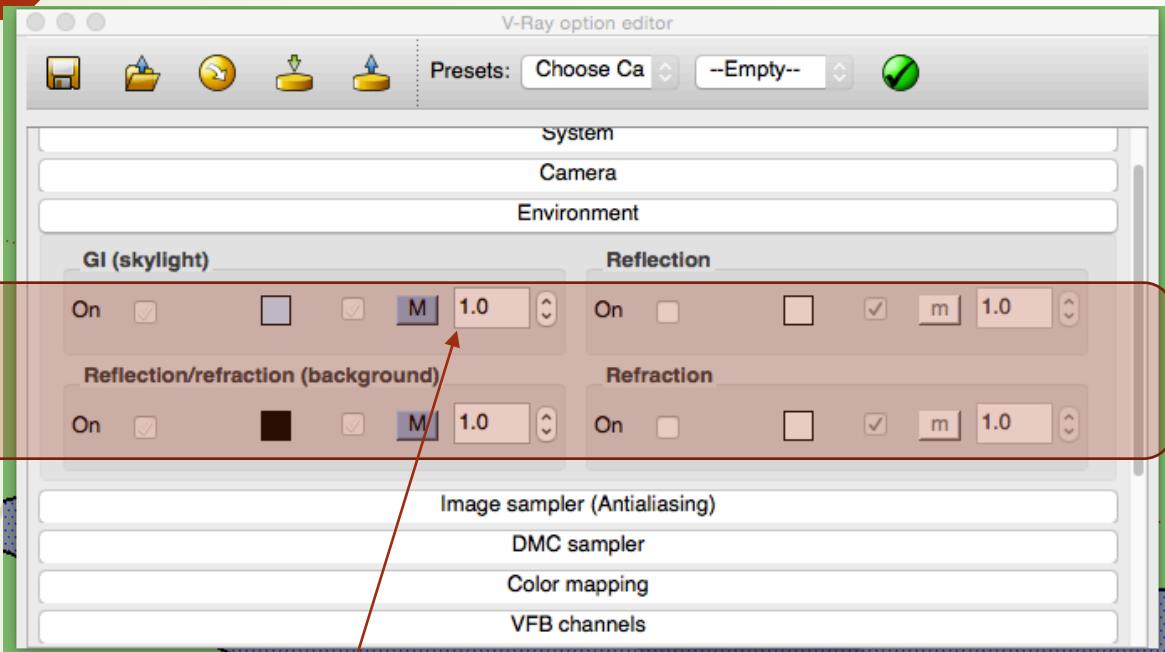
# Ventana Option editor

Option editor

1. Quitamos el piso de v-ray y volvemos a poner piso de sketchup.
2. Clic en Option editor y sale la sig. Tabla emergente
3. Clic en enviroment

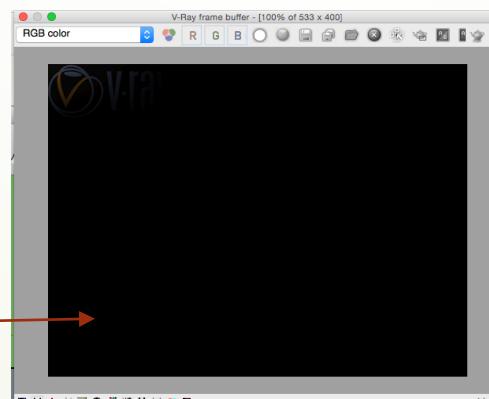


Nos sirve para crear escenas nocturnas

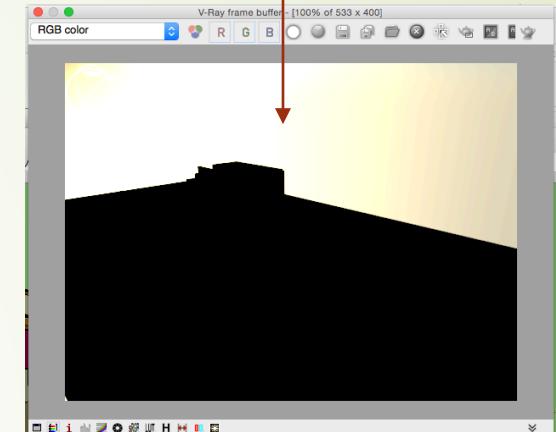


Podemos cambiar también los valores de la intensidad

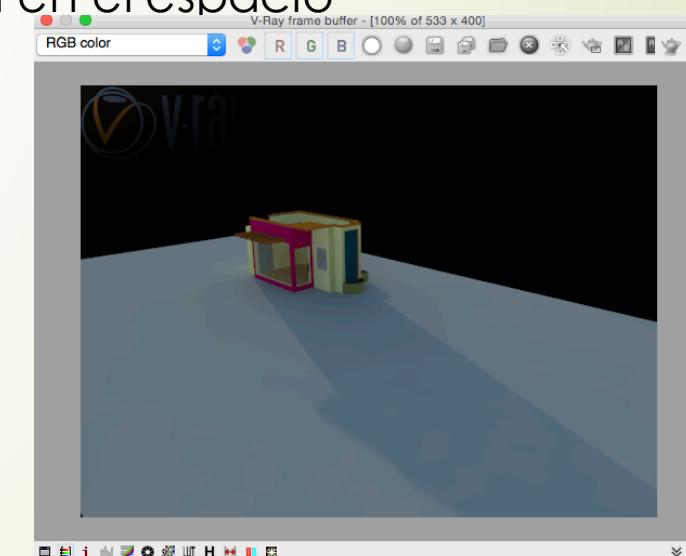
Si apagamos el cielo (skylight) y el suelo (background) al ponerle en renderizar se queda negro (porque no hay luz ni nada)



Si prendemos el suelo, podrá aparecer algo, pero sin ser aún definido



Si prendemos el cielo (sin el suelo)... se ve solo como si estuviera en el espacio



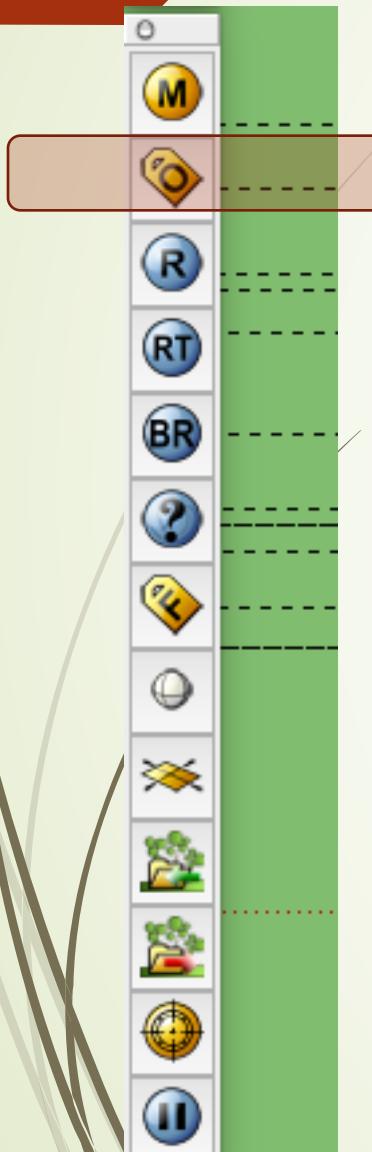


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

# Materiales sketchup con v-ray

M. Arq. Dulce Esmeralda García Ruiz

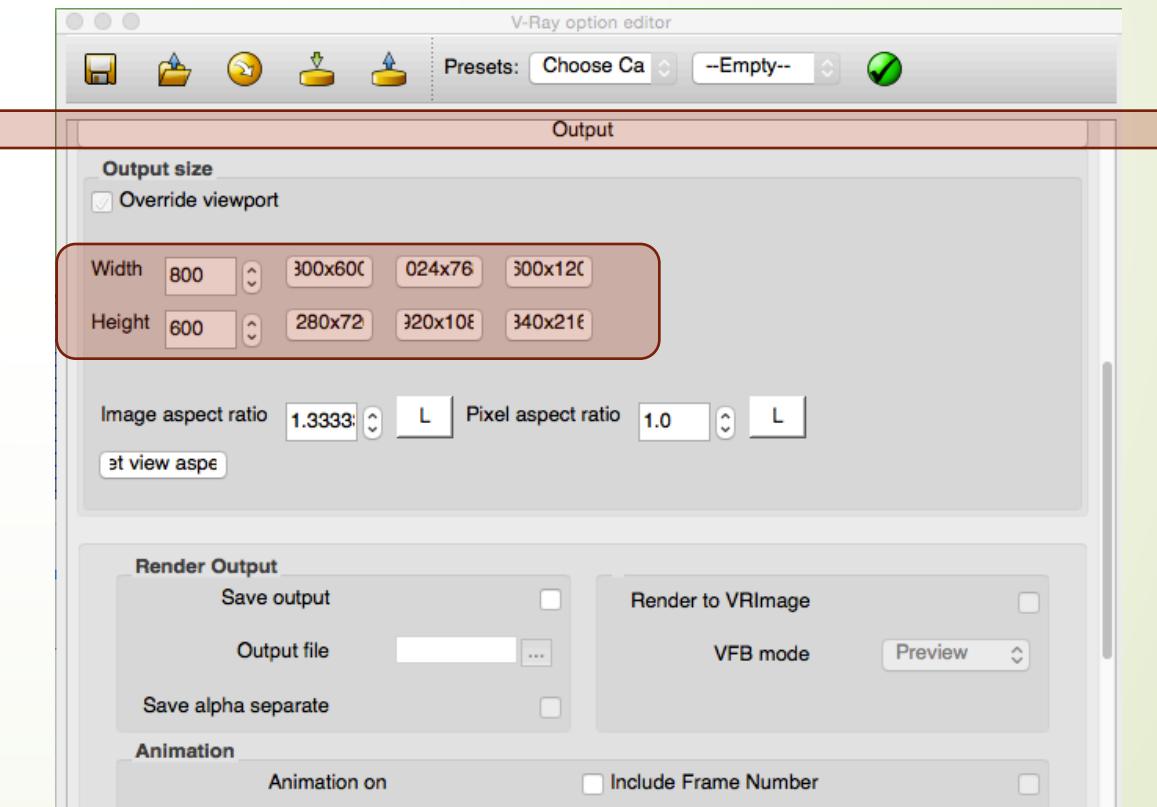
# Para cambiar el tamaño del renderizado



Nos vamos a opciones – dentro de la ventana clic en Output

Seleccionamos el tamaño que deseemos, cuanto más grande más tarda en renderizarse

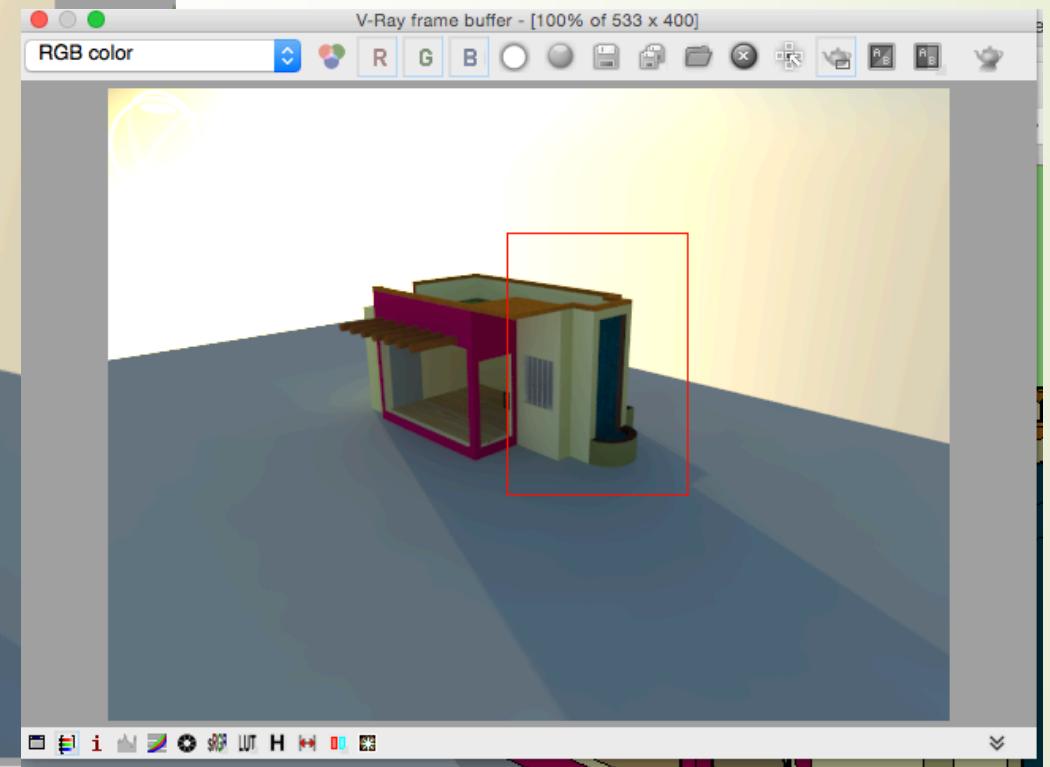
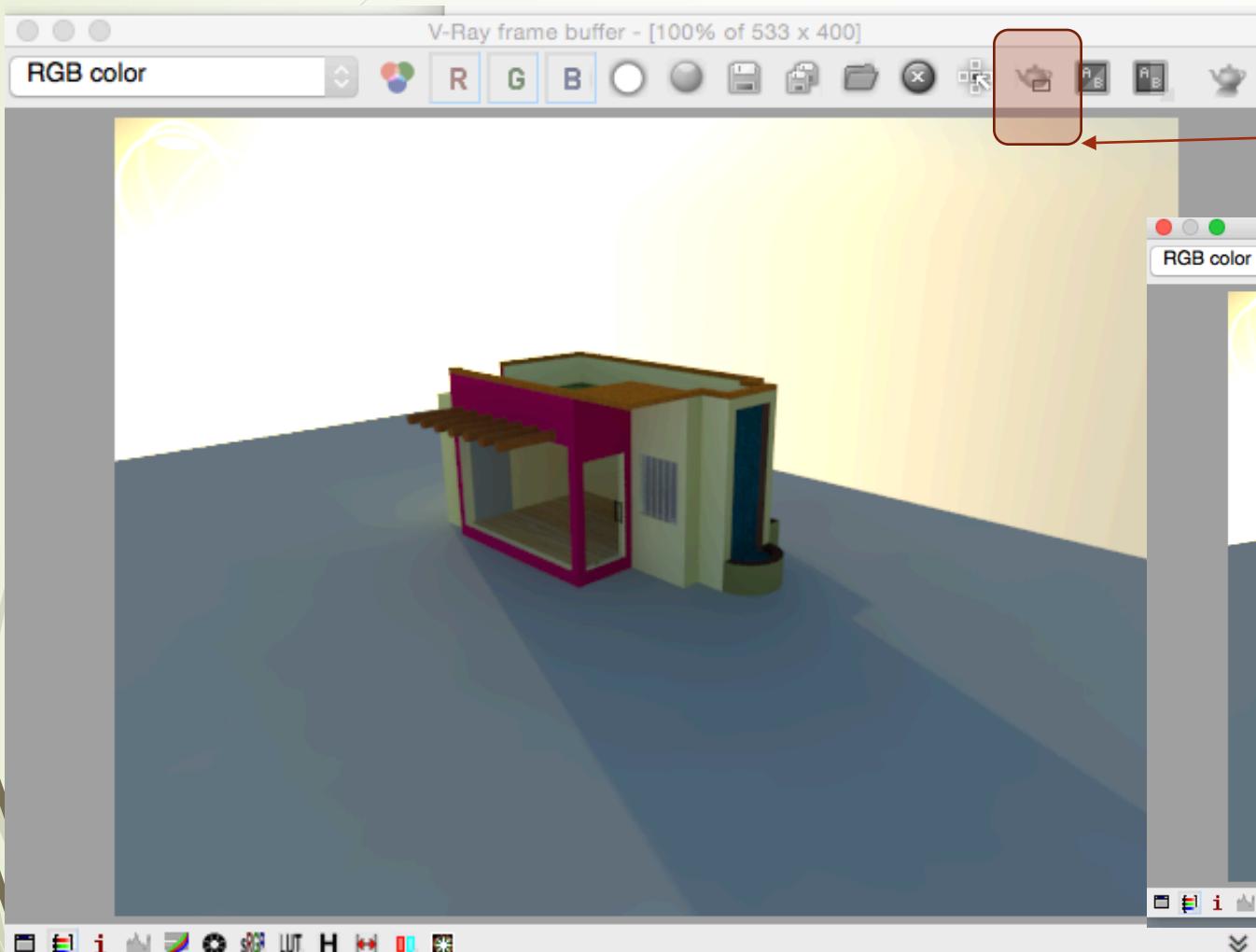
(para hacer pruebas se recomienda el más chico 800x600)



Renderizamos el dibujo previo con



Damos clic en  
región render



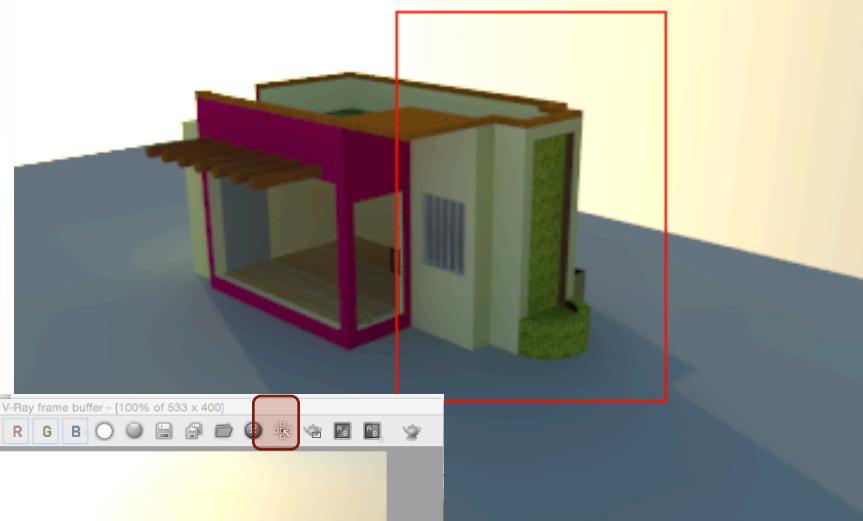
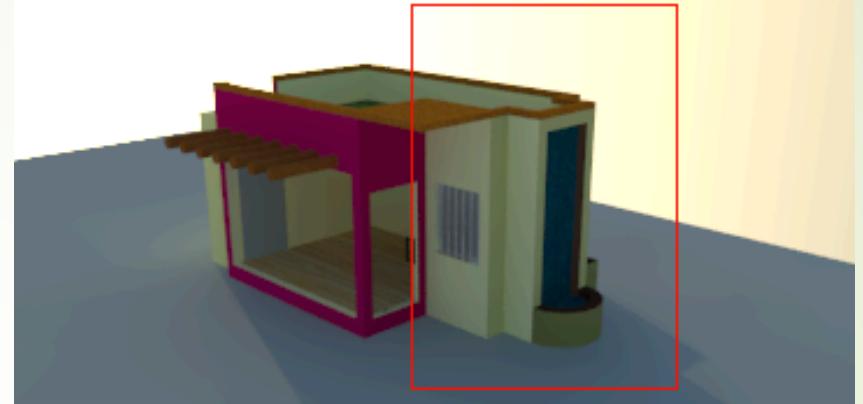
Seleccionamos una parte de la  
superficie que queramos hacer cambios



La editamos en el dibujo, la volvemos a renderizar y sólo se vuelve a renderizar la región que previamente seleccionamos

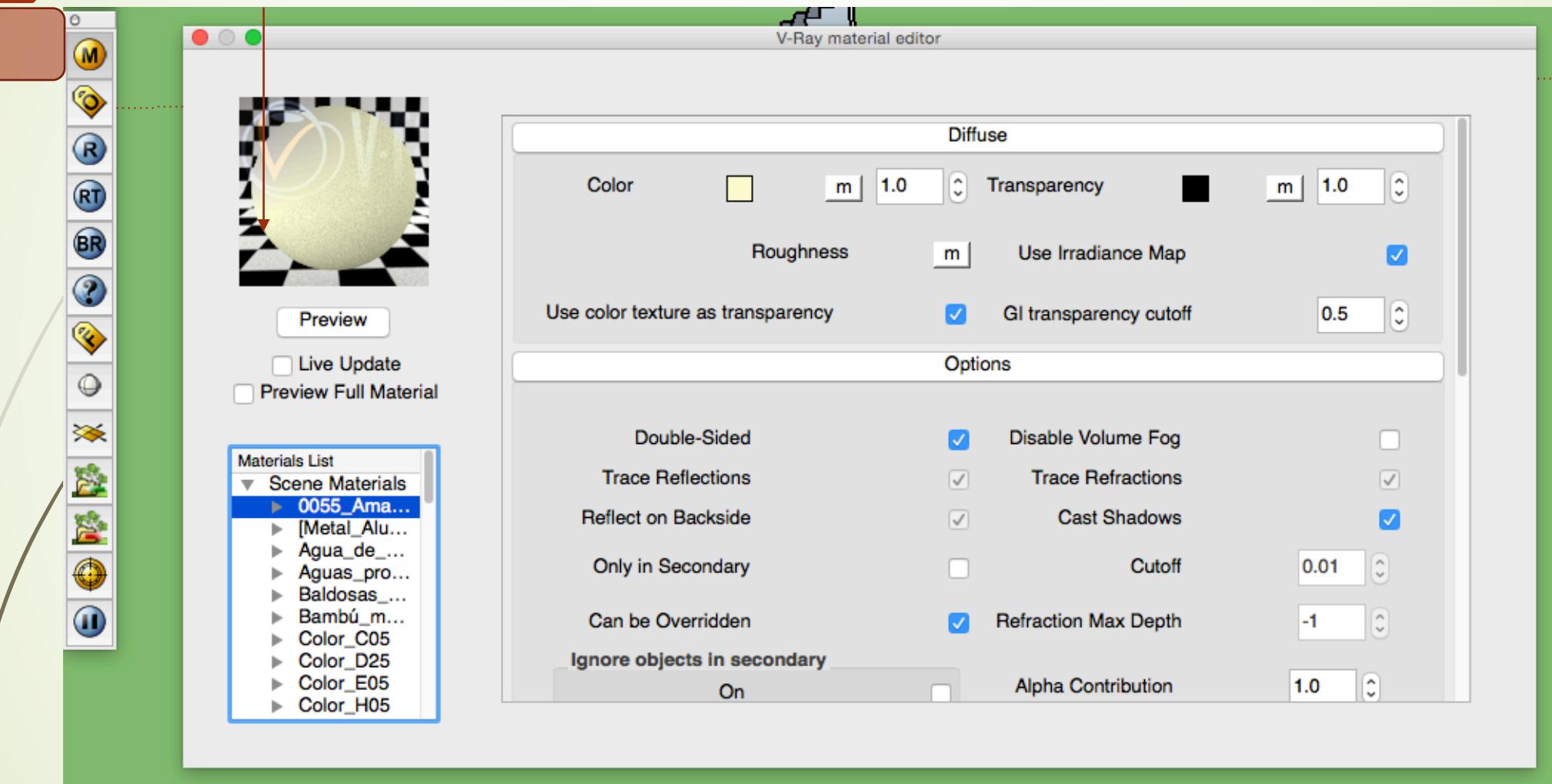
Por lo que es útil para no tener que renderizar todo, si no sólo la parte que queramos editar (ahorra tiempo)

La desabilitamos en el mismo ícono dando clic



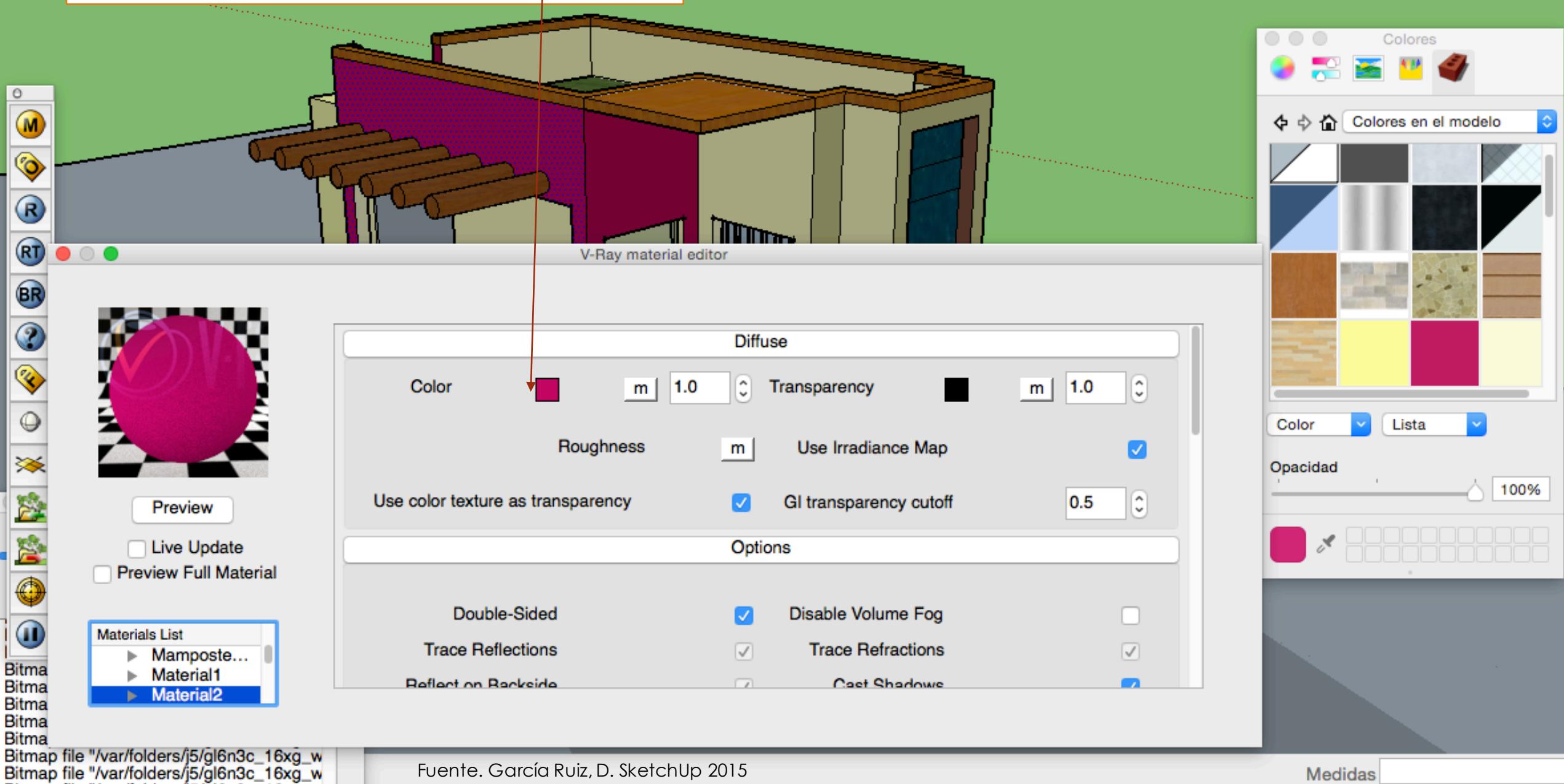
Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

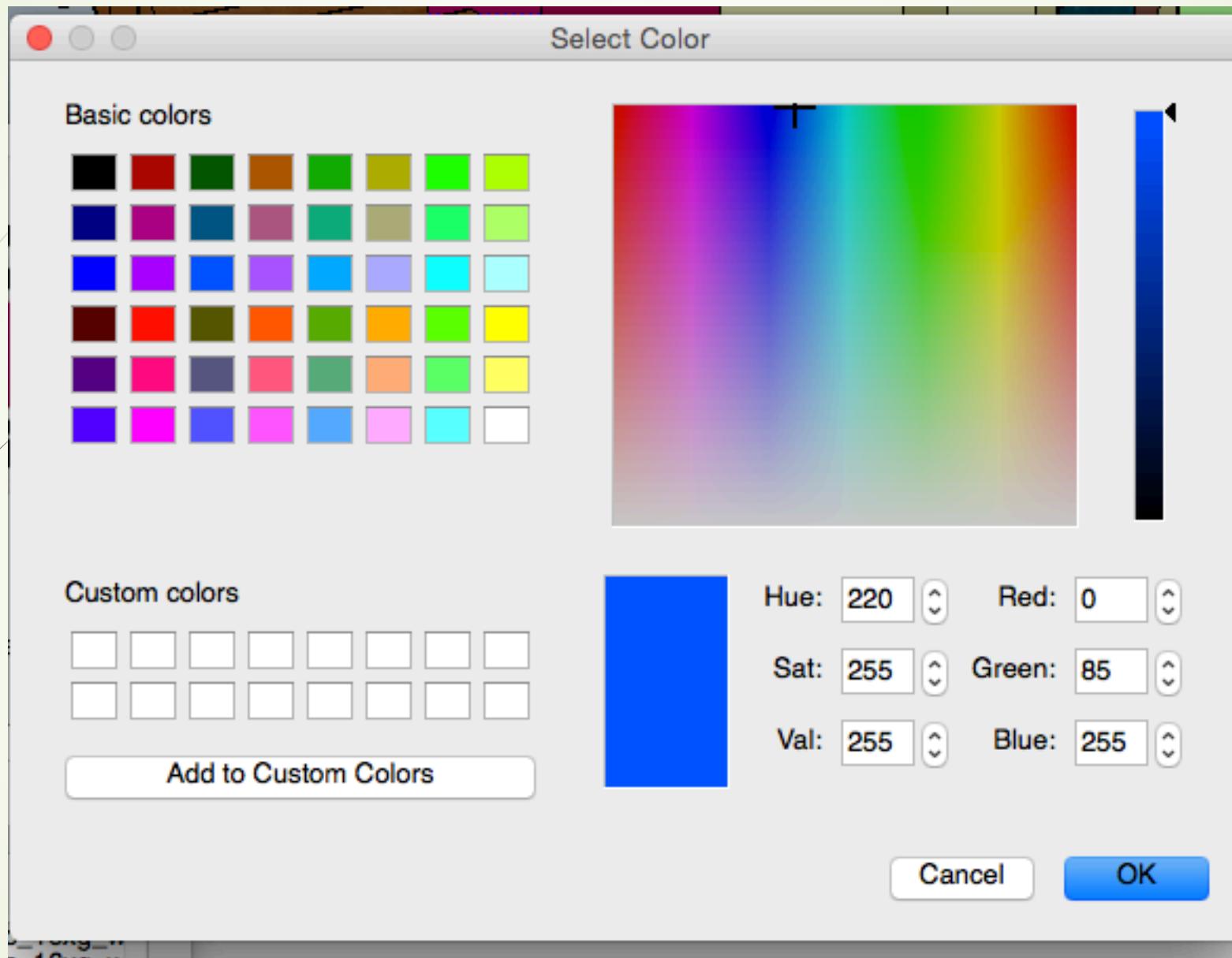
Para visualizar los materiales que tenemos, una vez al darle clic nos sale la ventana emergente, al seleccionar un material de la lista y ponerle preview, se visualiza



Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

Podemos cambiar el color de un material dándole clic en color

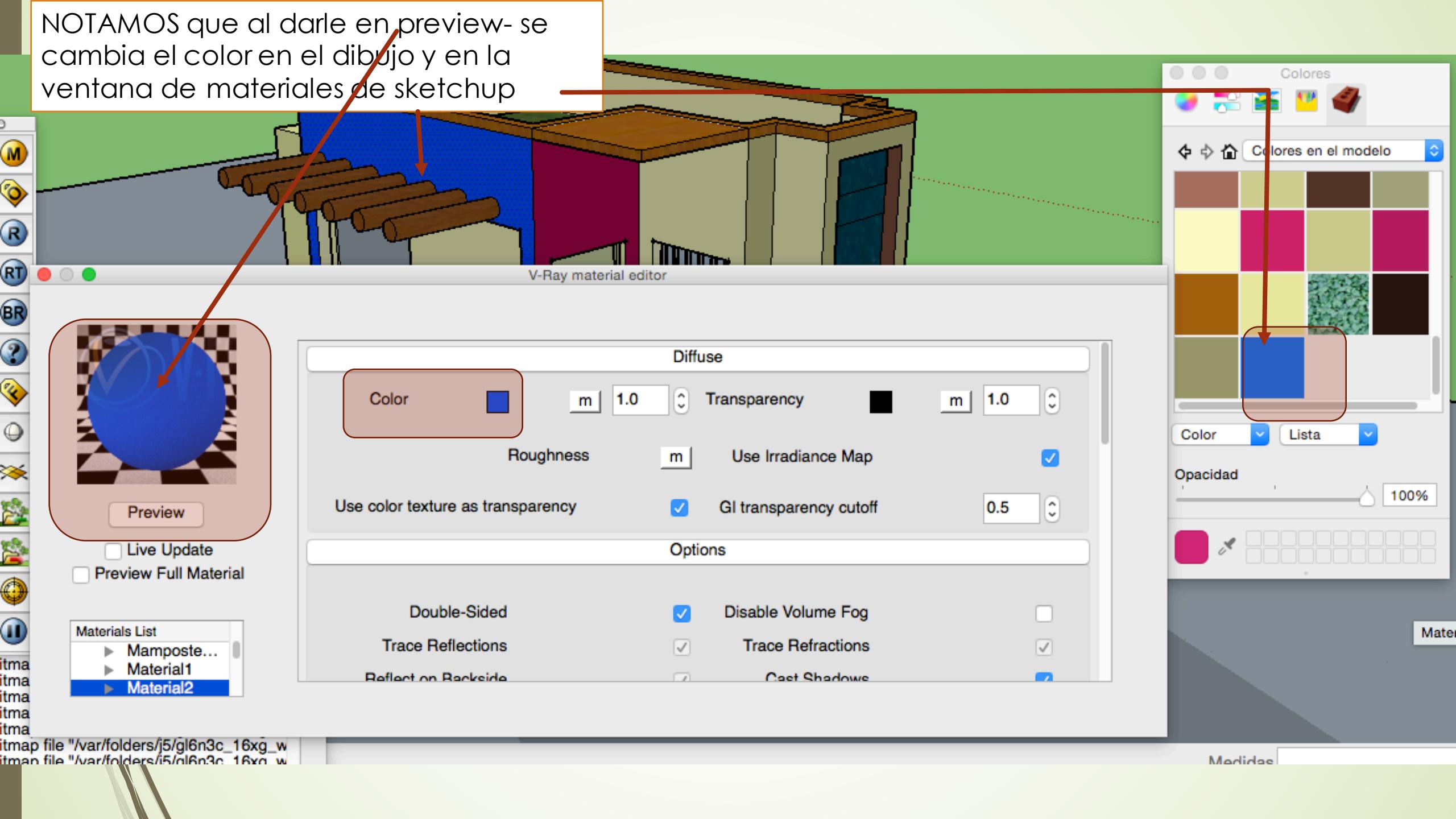


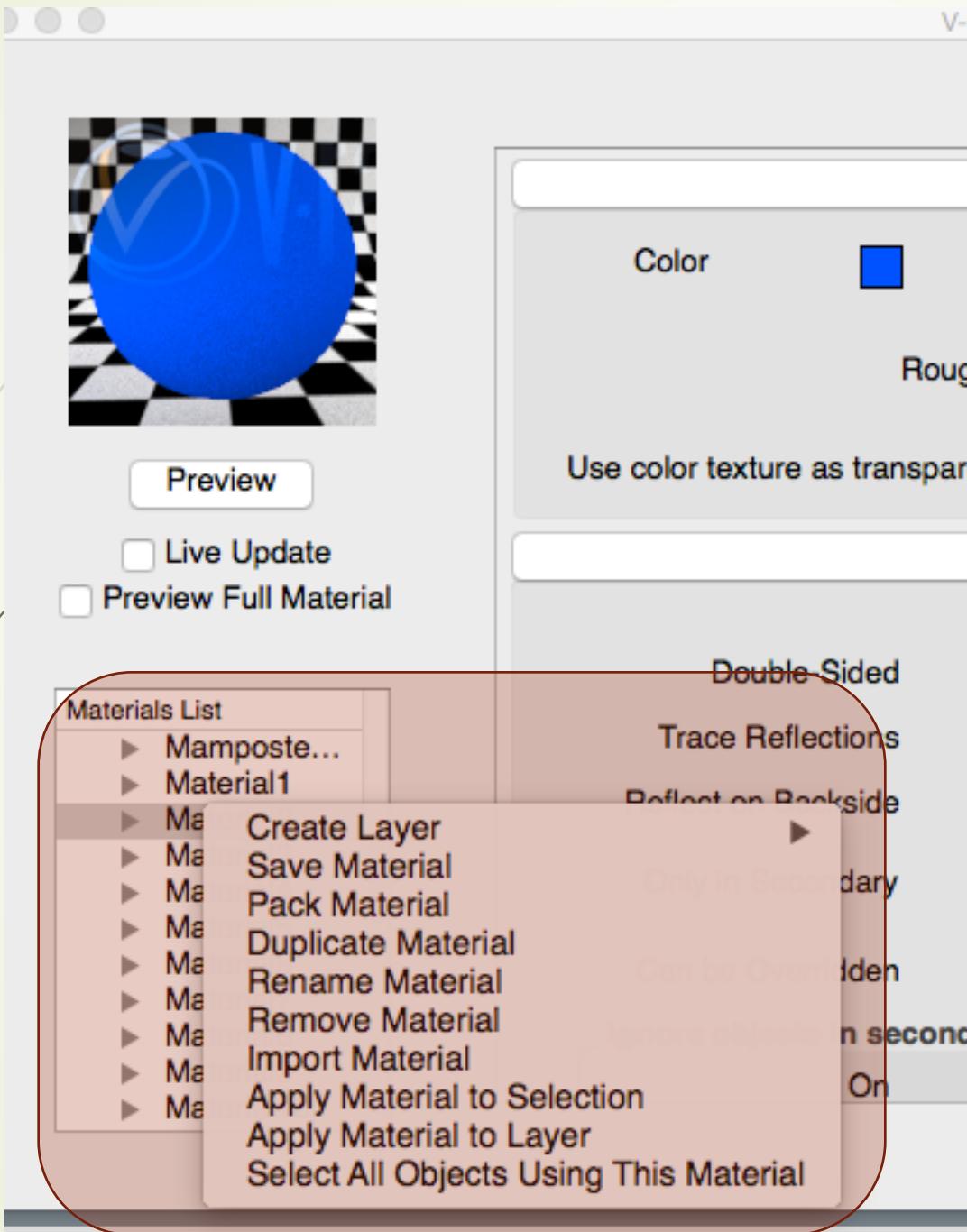


Se nos abre una ventana emergente

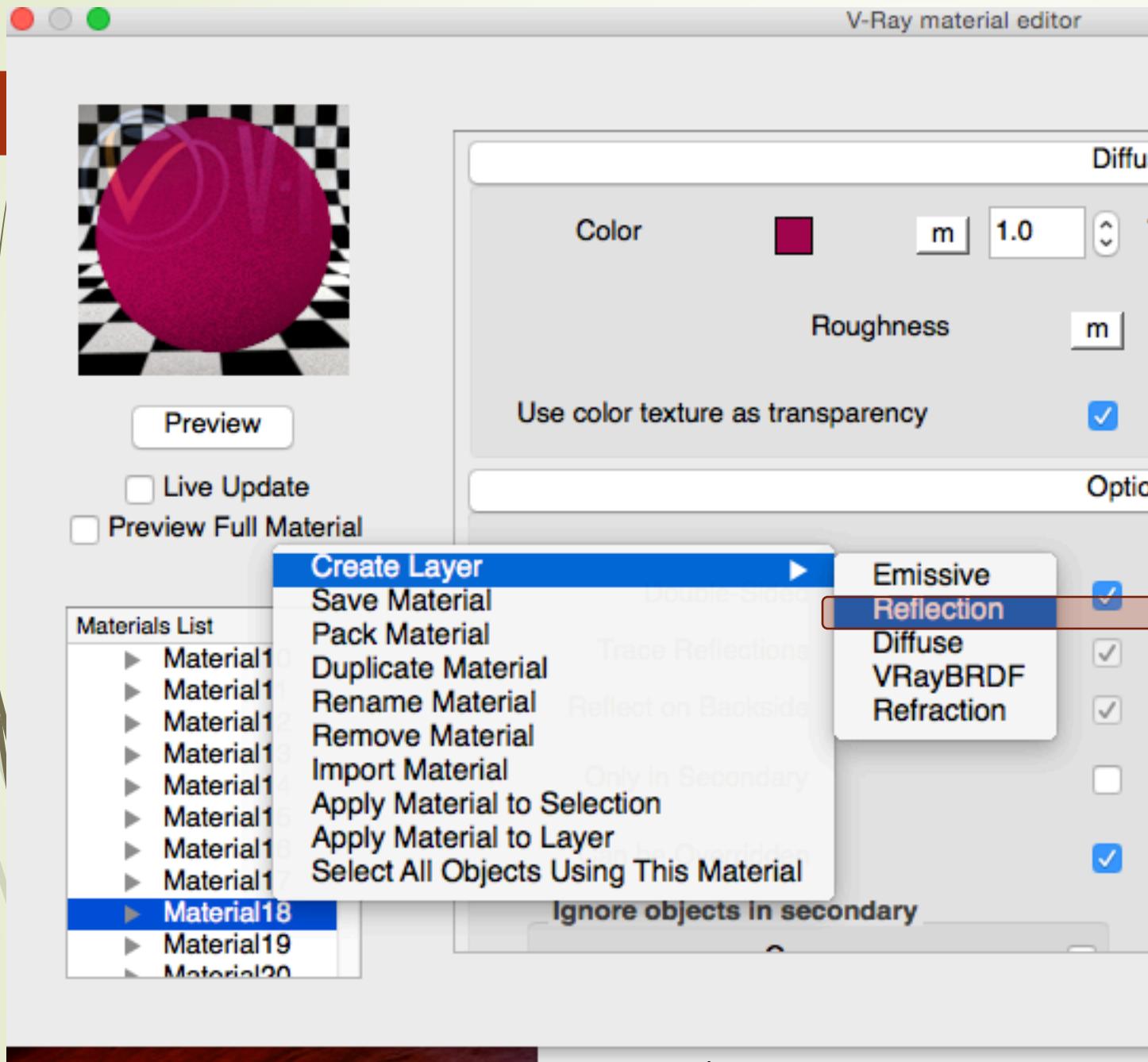
Seleccionamos el color y OK

NOTAMOS que al darle en preview- se cambia el color en el dibujo y en la ventana de materiales de sketchup

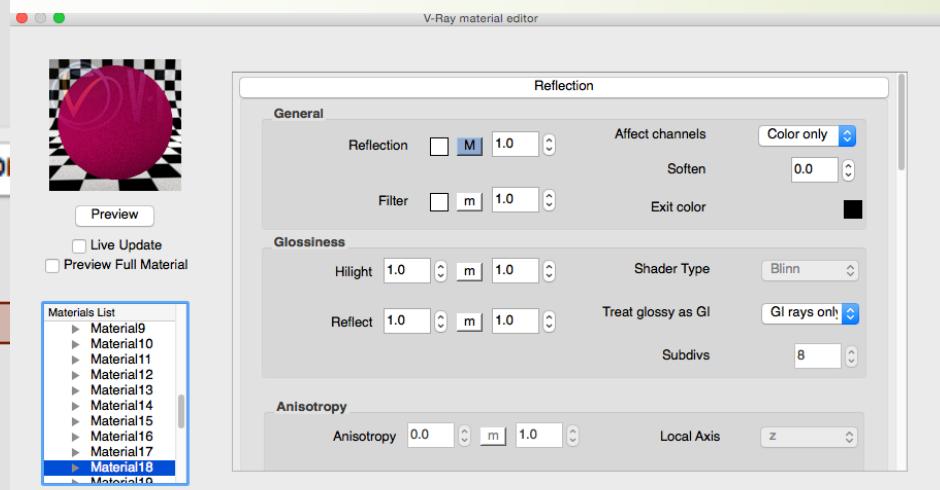




Al darle clic derecho en la lista de materiales al material seleccionado, se nos despliegan diferentes opciones



Una de las cuales es Crear capa- de reflexión- damos clic... Nos aparece una ventana con las sig. características



La dejamos ahí y nos vamos a render (para ver los cambios)

RGB color



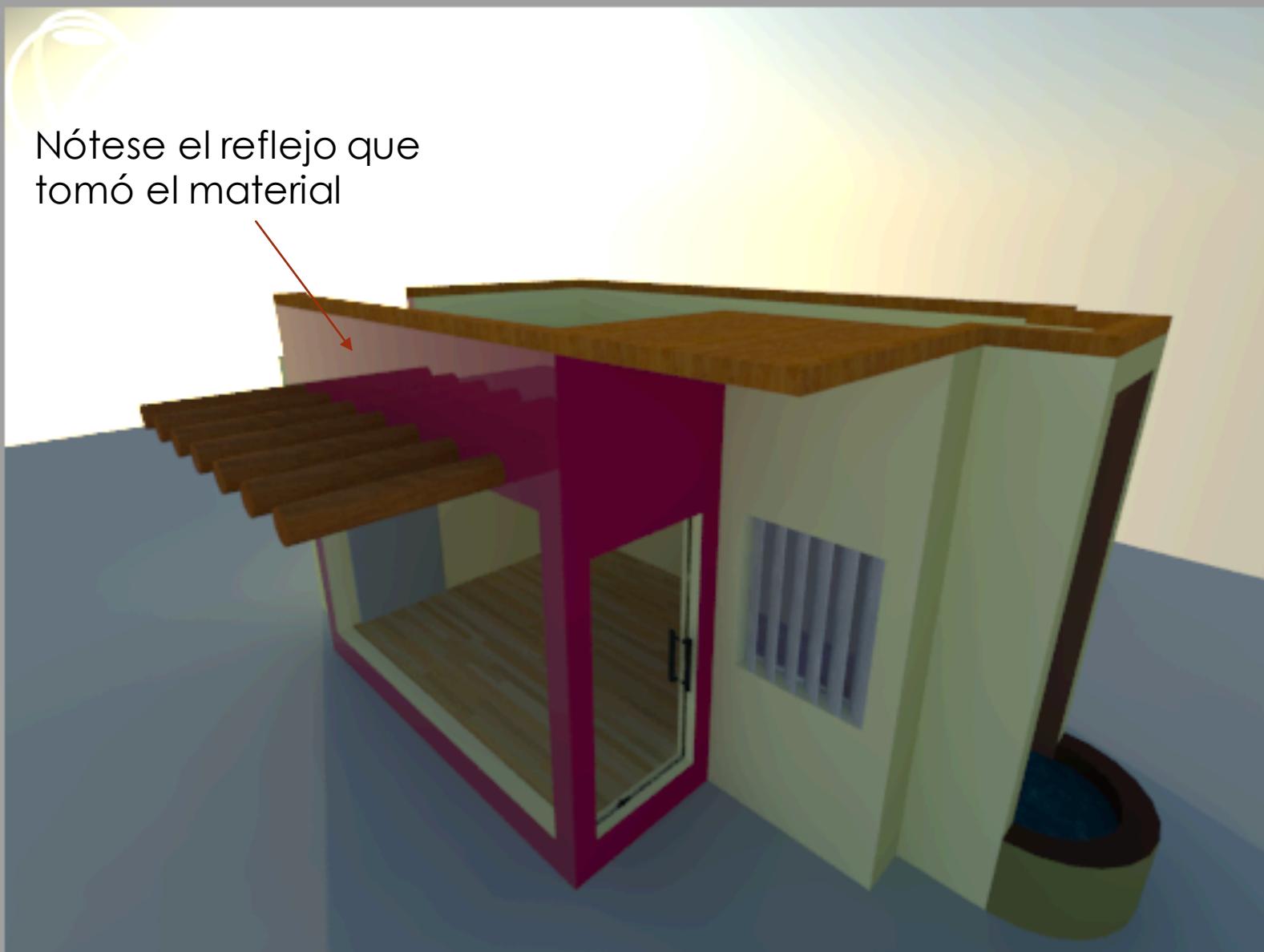
R

G

B

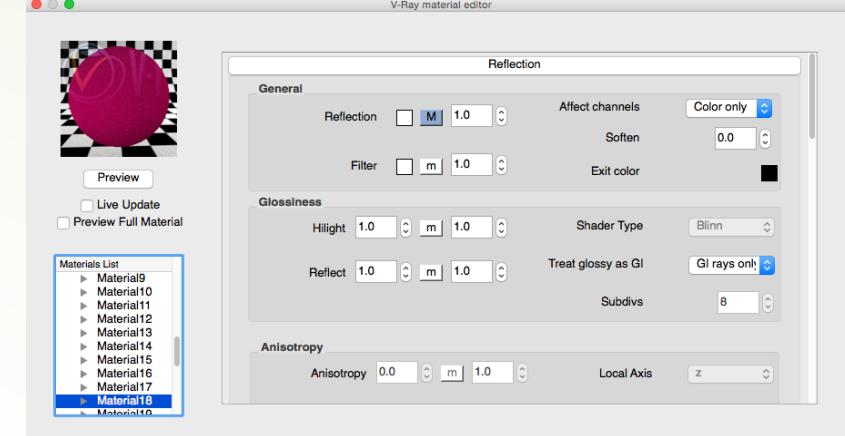
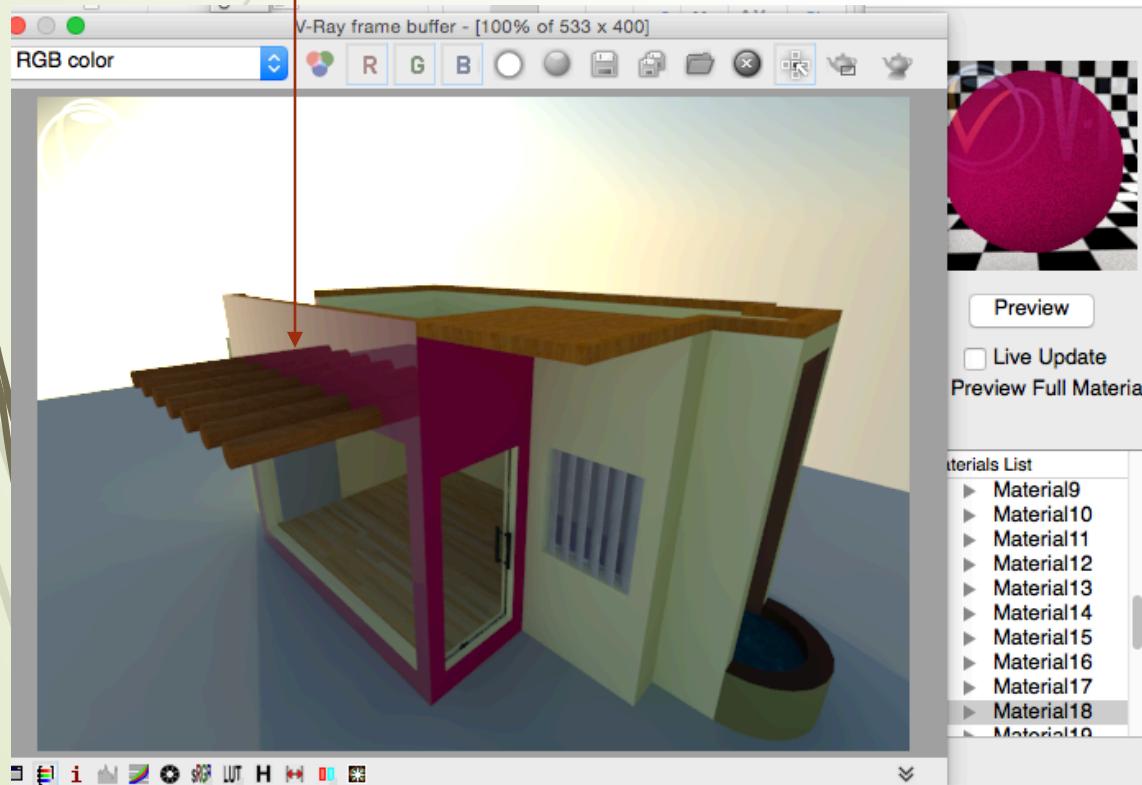


Nótese el reflejo que tomó el material

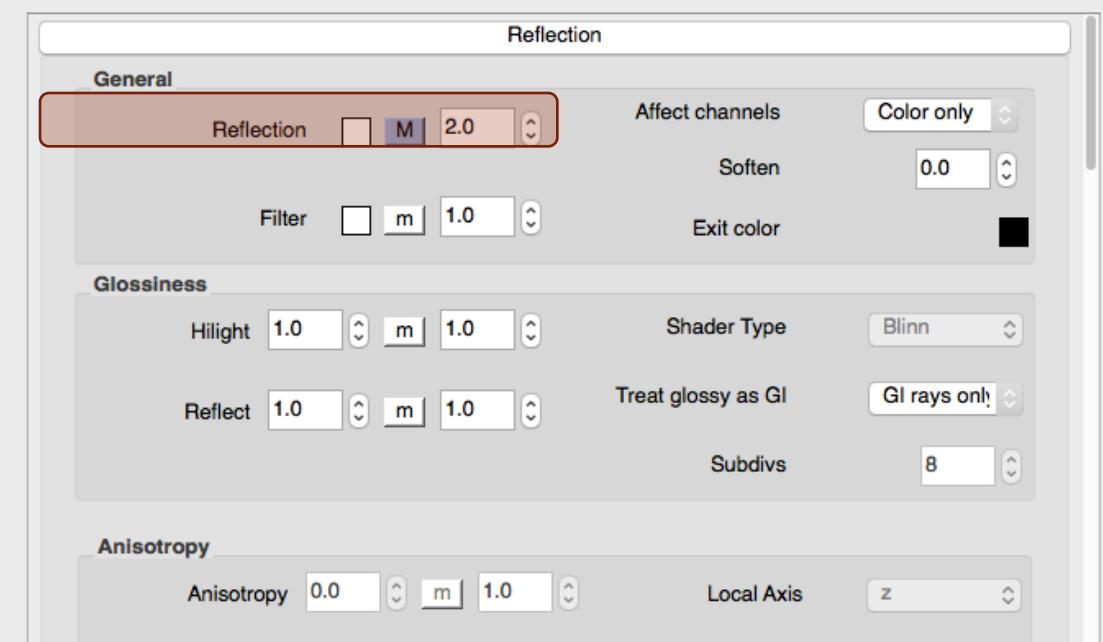


Seguimos editando en la pantalla emergente de reflection

Nótese el reflejo que tomó el material fue más fuerte



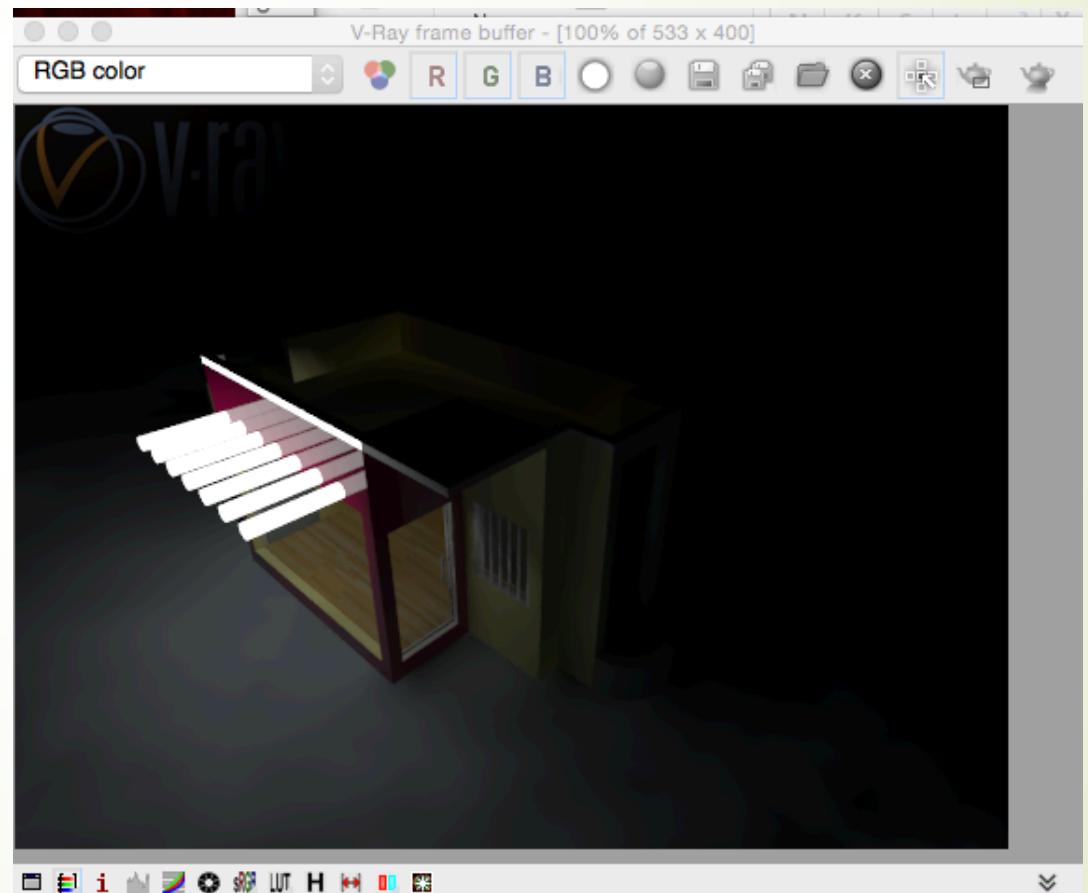
Pusimos 2 en reflection y renderizar (y así hasta que luzca como te preferesca)



NOTA: Entre más reflección tenga más se tarda en renderizar

Layer emissive (mismo procedimiento que para crear reflection)

Sirve para crear luz (paredes de luz, objetos de luz, según lo que seleccionemos)



# Para guardar un render ...

Basta con darle clic en botón guardar

Y seguir las instrucciones de la ventana  
emergente



# linkografía

<https://www.vray.com>

Presentación v-ray

[https://www.youtube.com/watch?v=l7w\\_y3NC1fY](https://www.youtube.com/watch?v=l7w_y3NC1fY)

V-ray para sketchup luz de sol y sombras

<https://www.youtube.com/watch?v=nnecgF5H9Cc>

V-ray para sketchup – materiales

<https://www.youtube.com/watch?v=GZ4gfpcakBY>