

# Vray SketchUp - presentación

Por: M. Arq. Dulce Esmeralda García Ruiz



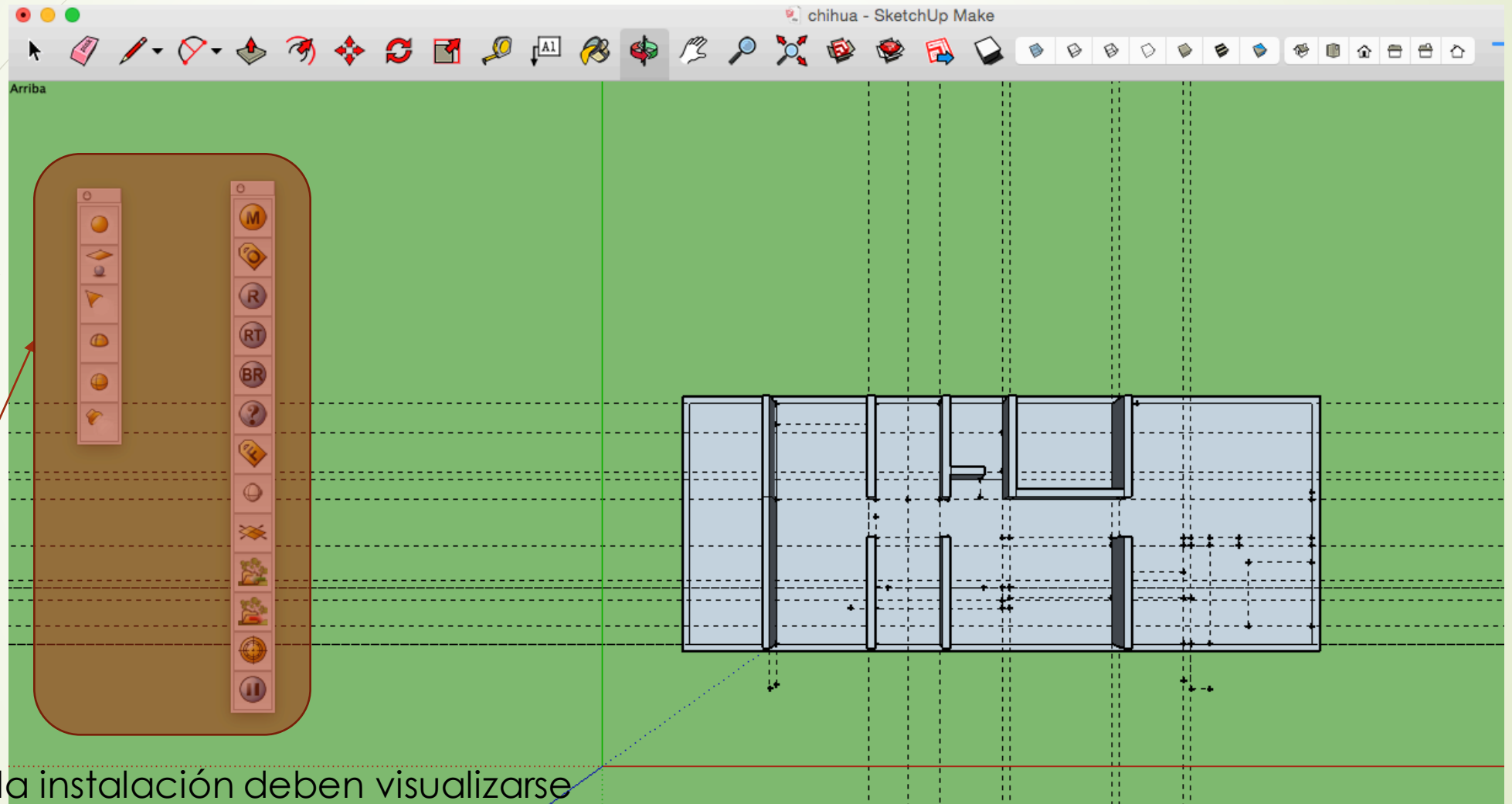
# Intro

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

Presentación del programa e interfaz.

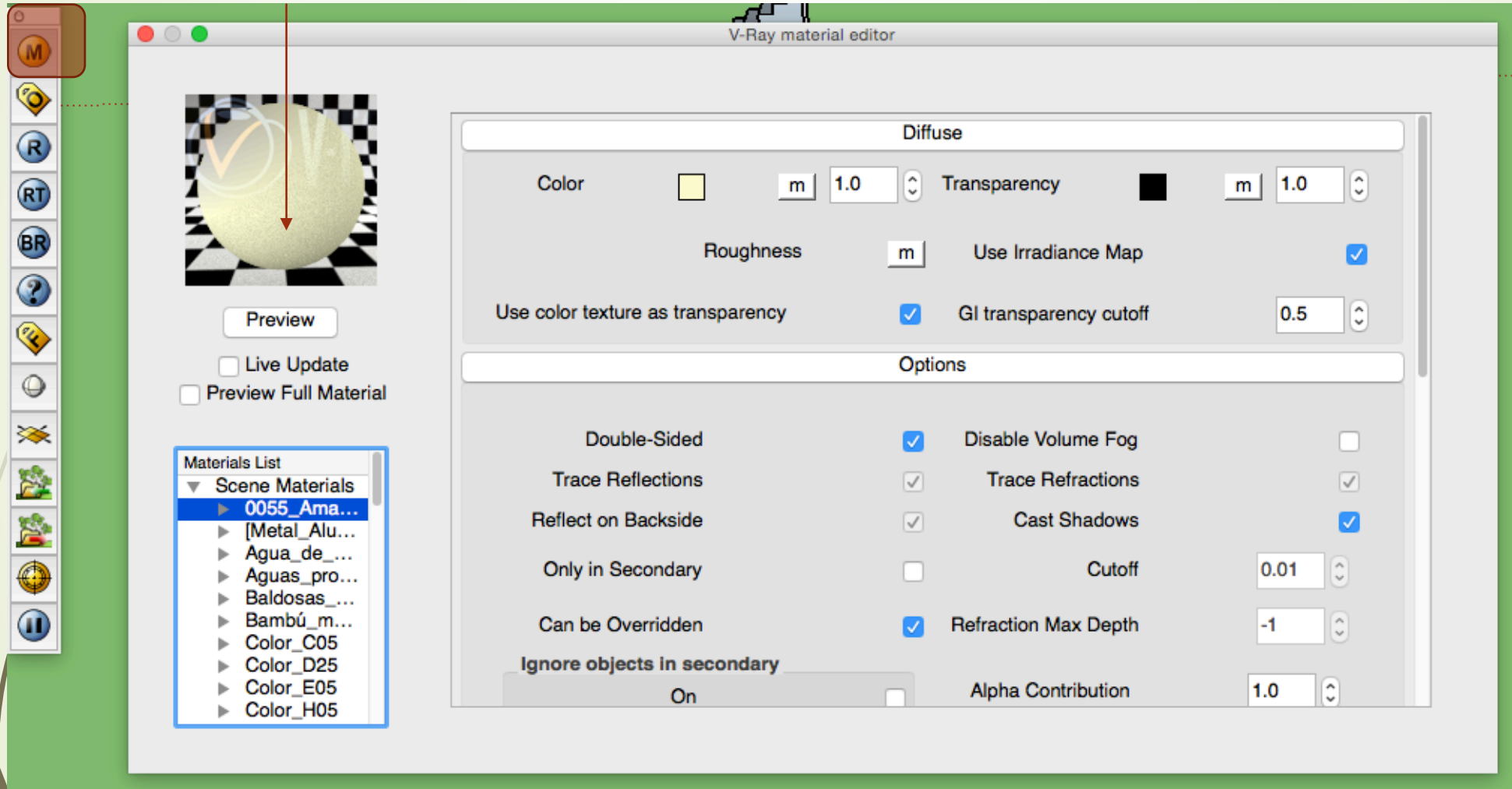


# V-ray para sketchup



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

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

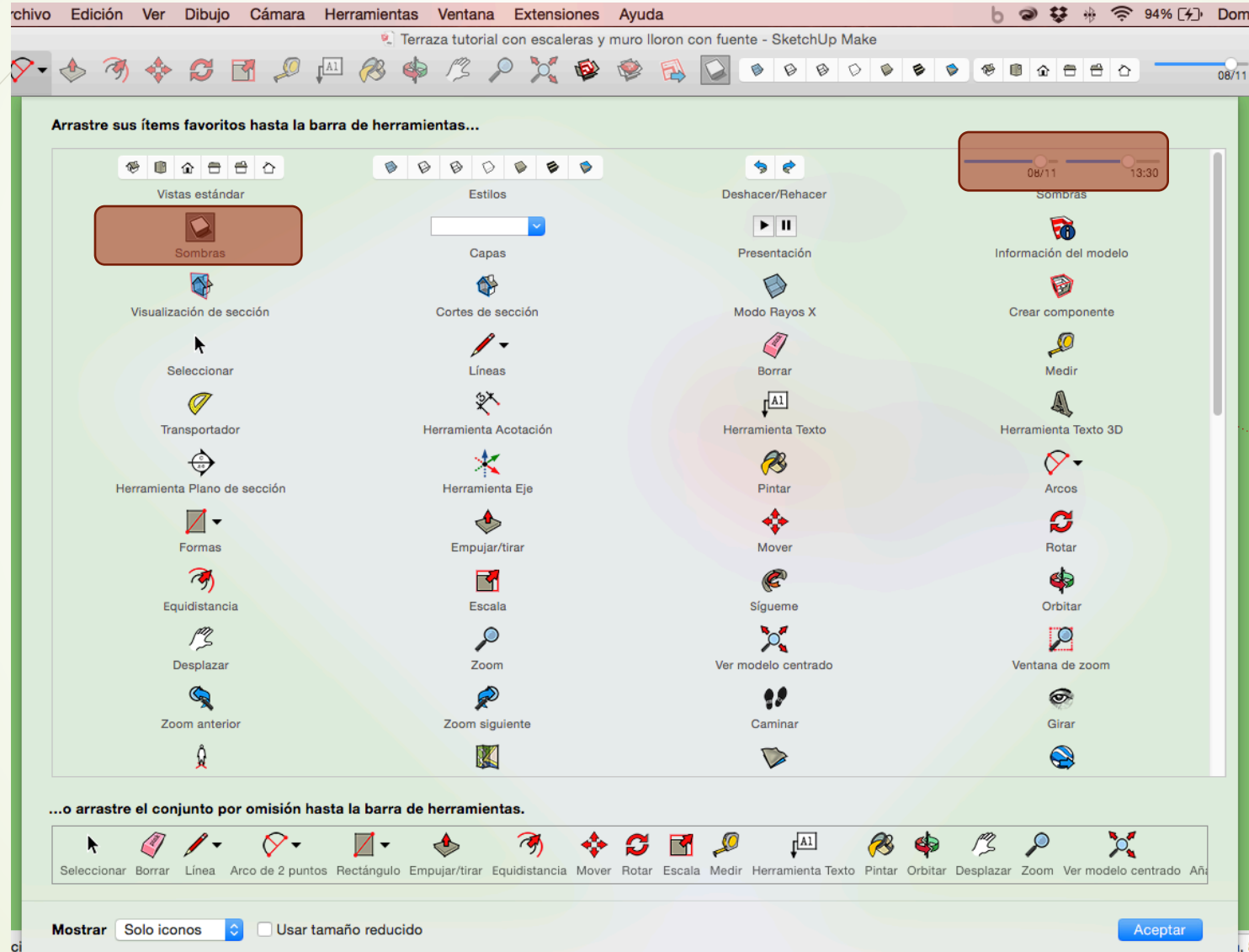


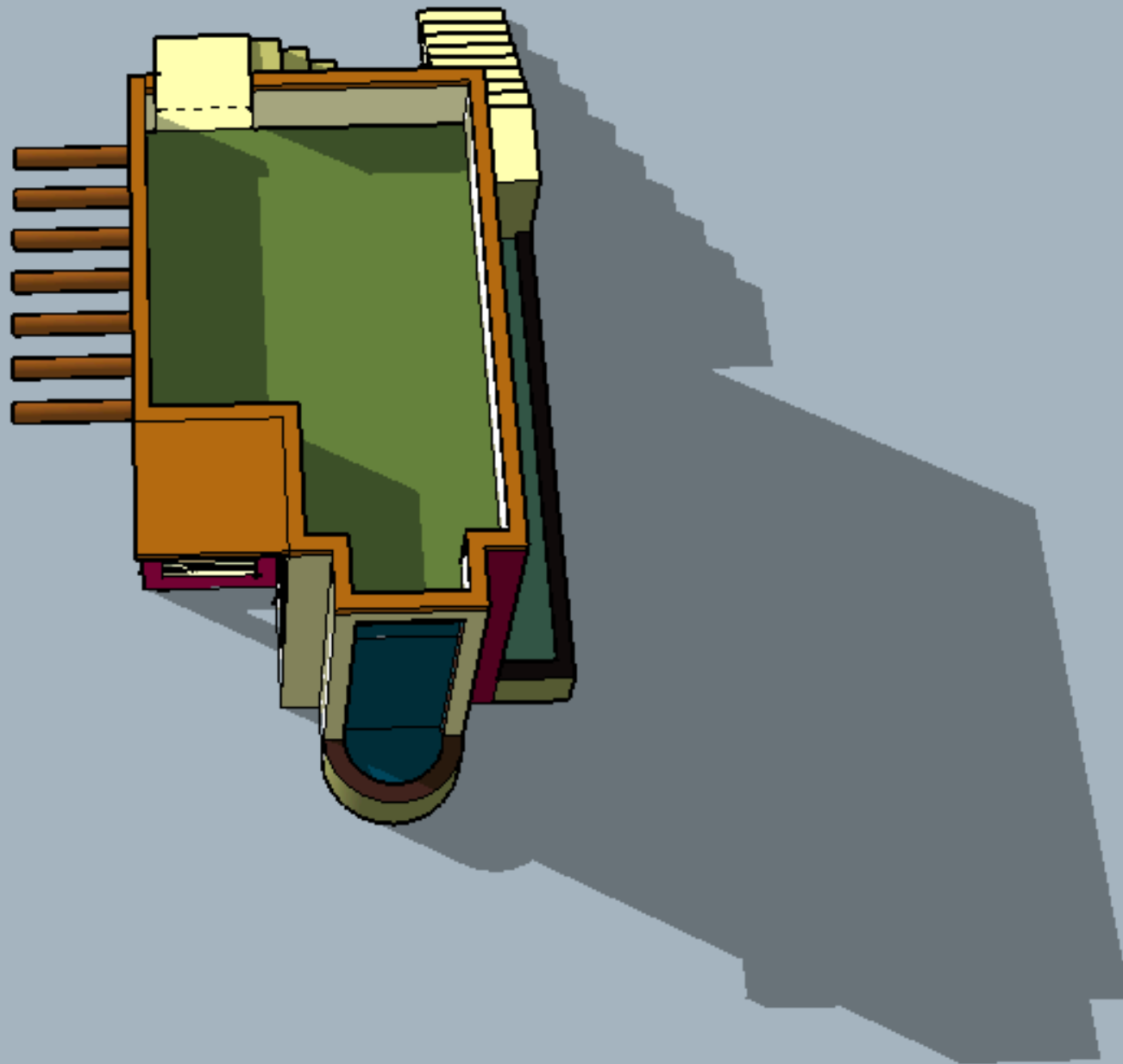
# Vray SketchUp – luz del sol y sombras

Por: M. Arq. Dulce Esmeralda García Ruiz.

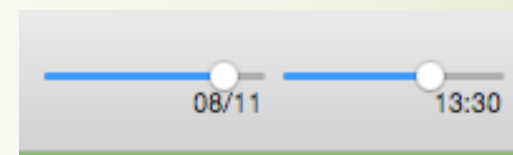


Menú Ver-  
personalizar  
barra de  
herramientas –  
sombras





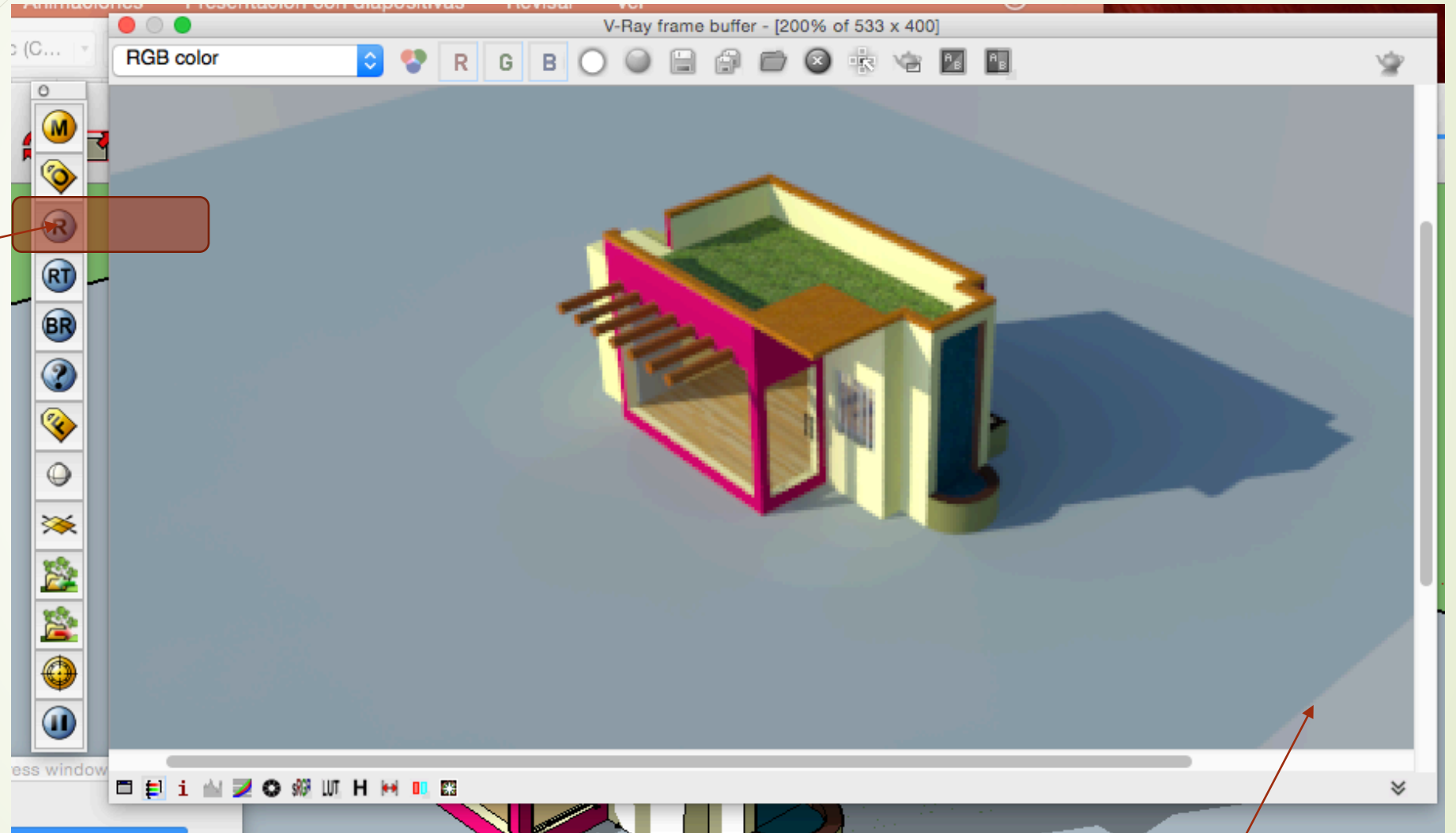
Activamos  
sombras en el  
icono



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

# Herramienta suelo y renderizado

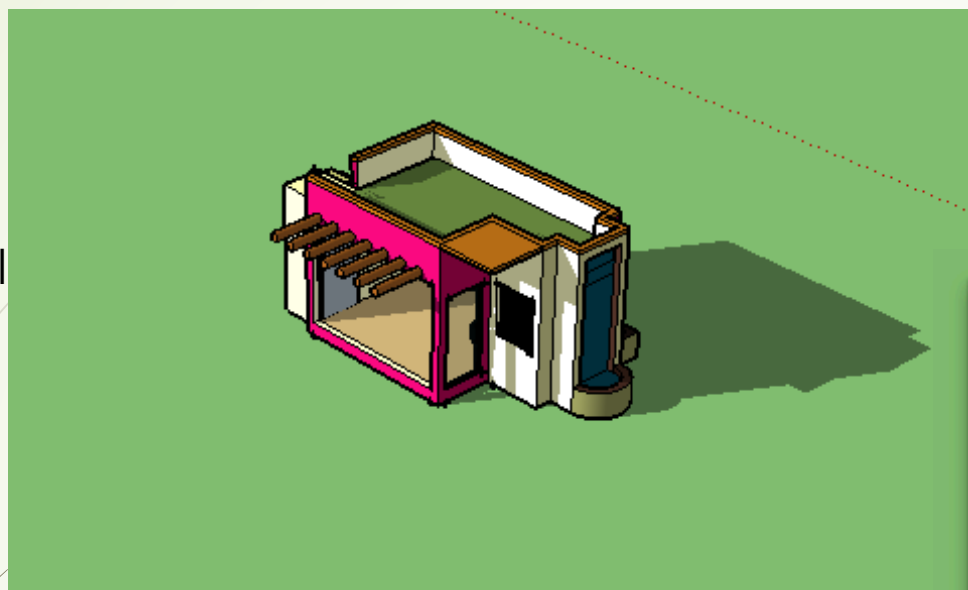
1. Renderizamos con el suelo que teníamos de sketchup



Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

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

1. Quitamos el  
suelo de  
sketchup



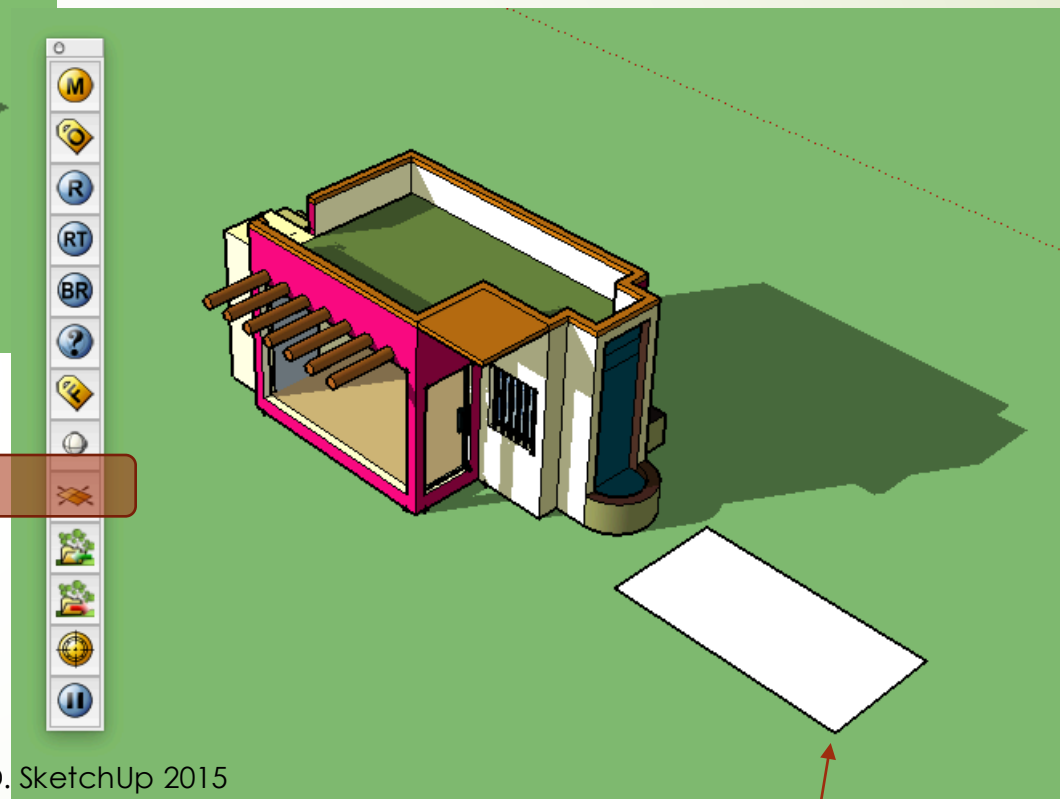
Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

Suelo

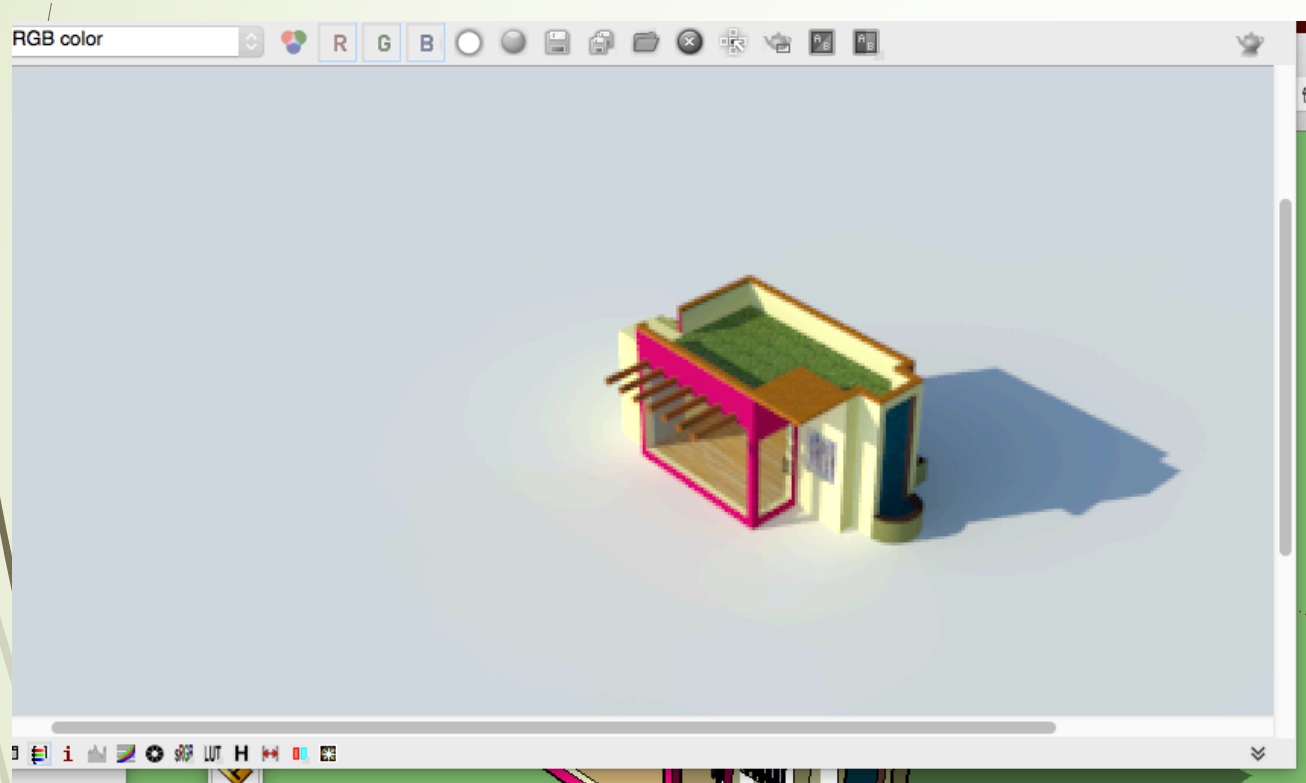


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

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

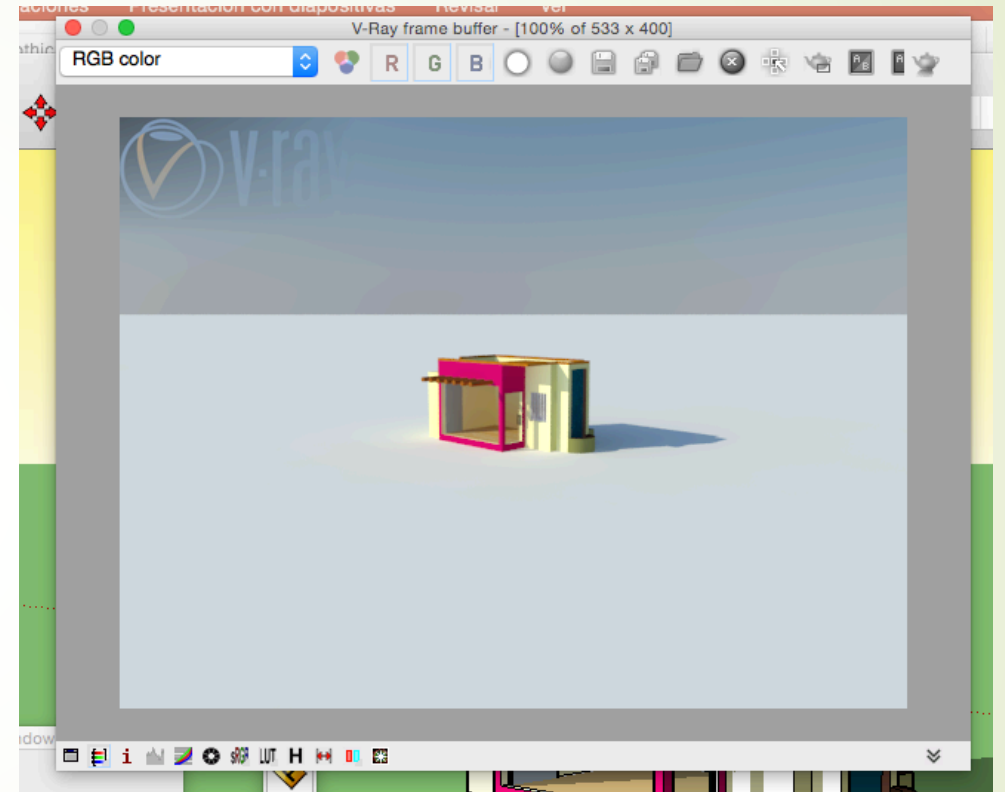


Renderizamos



Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

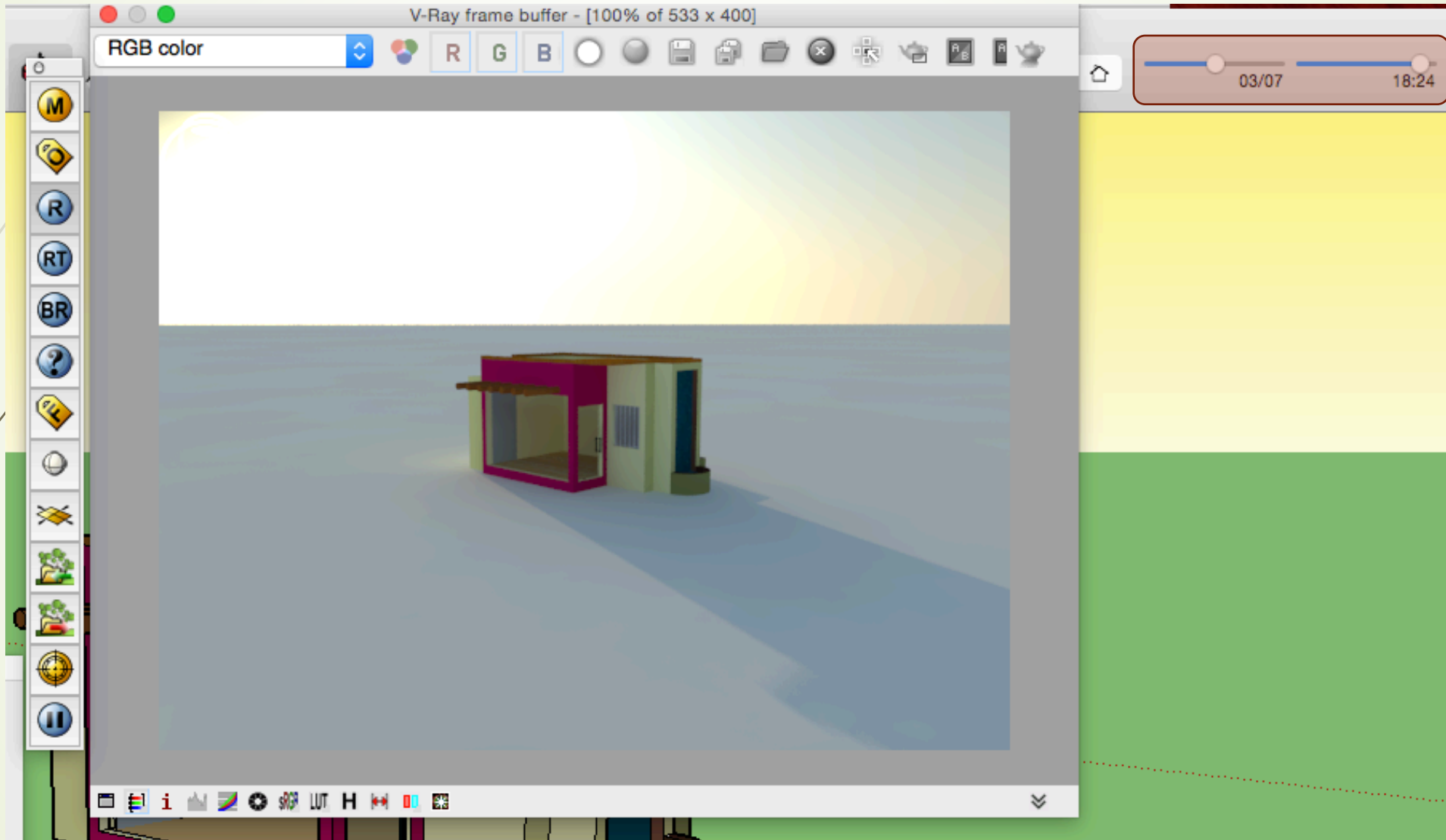
Notamos que se nos hace un suelo infinito con v-ray suelo



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

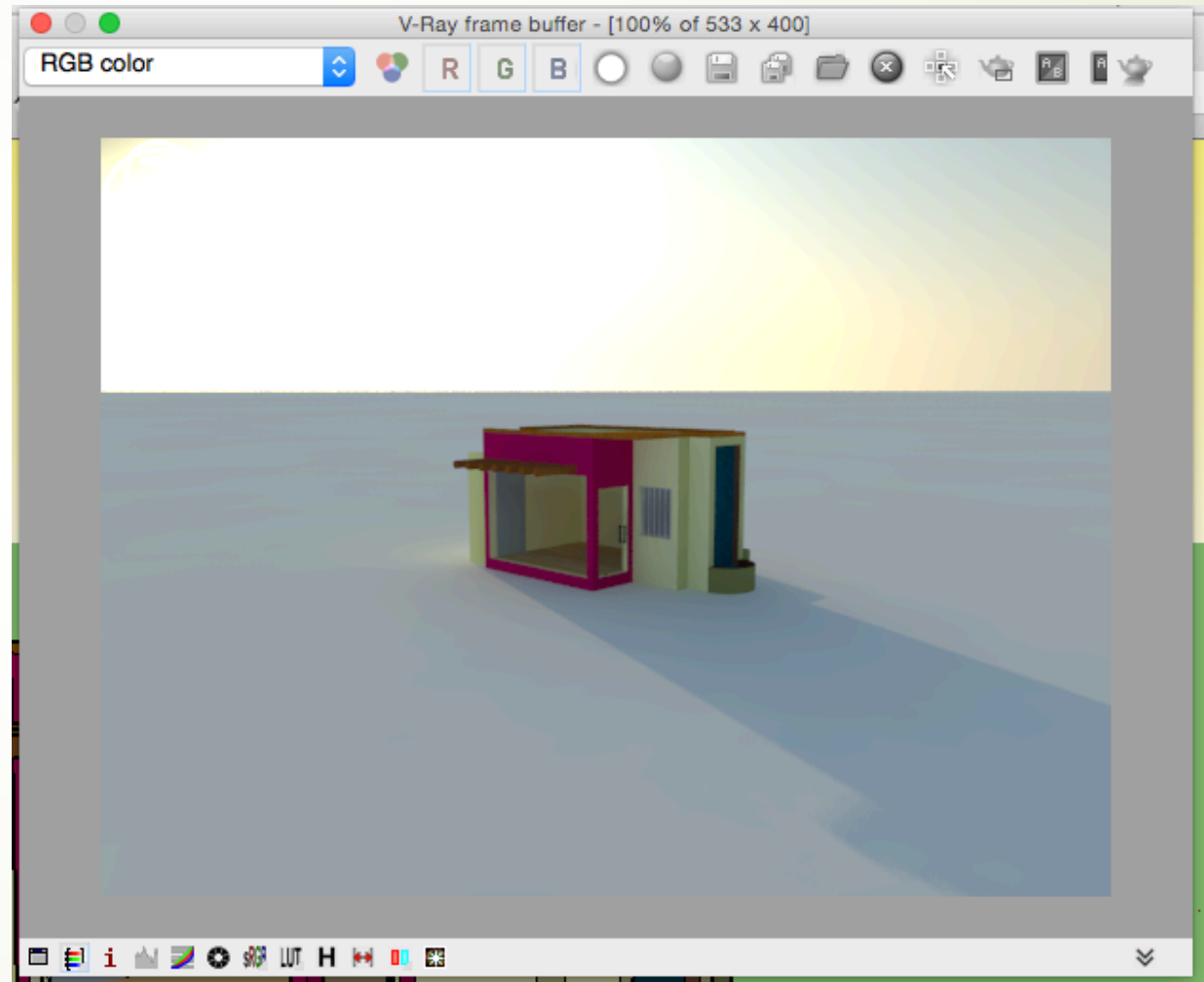


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

# Ventana frame



Nos sirve para ver  
el último  
renderizado que  
realizamos

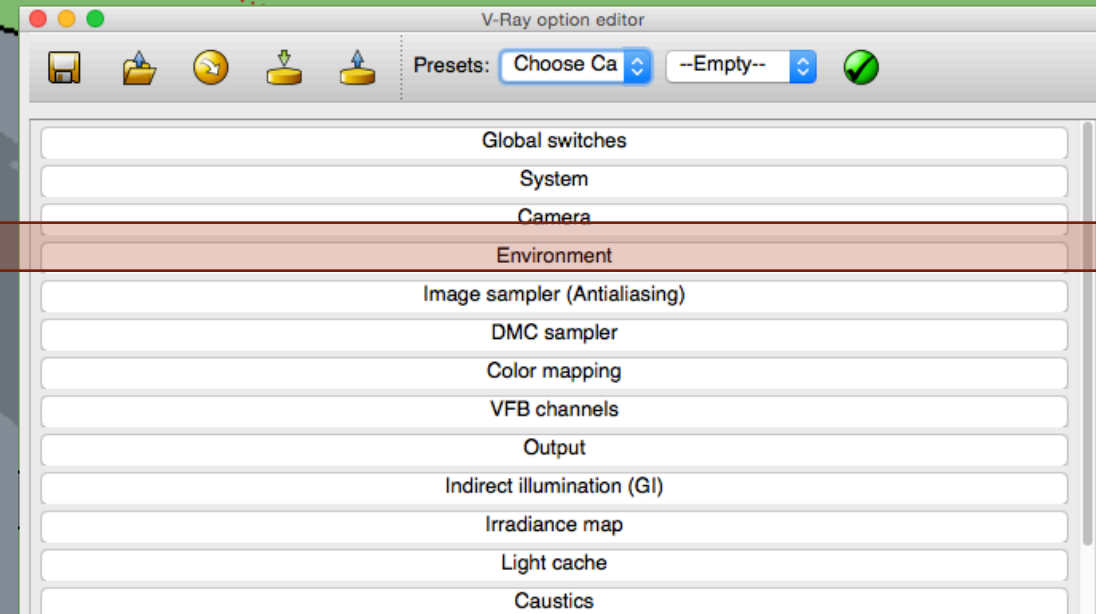


Fuente. García Ruiz, D. SketchUp 2015

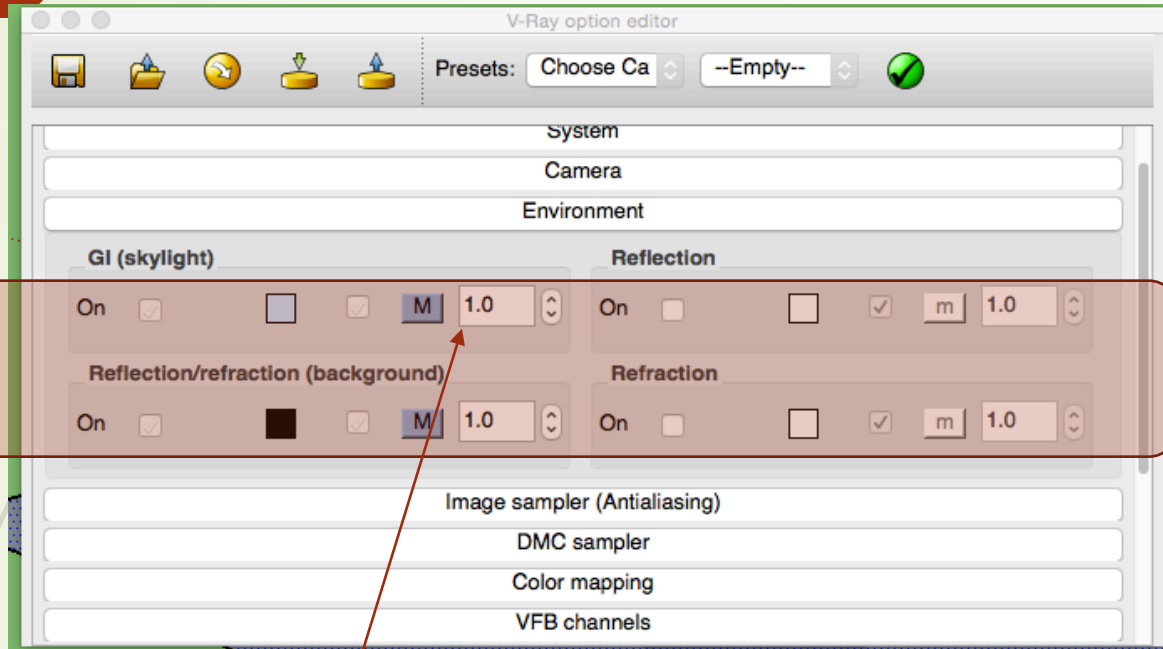
# Ventana Option editor

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

Option editor

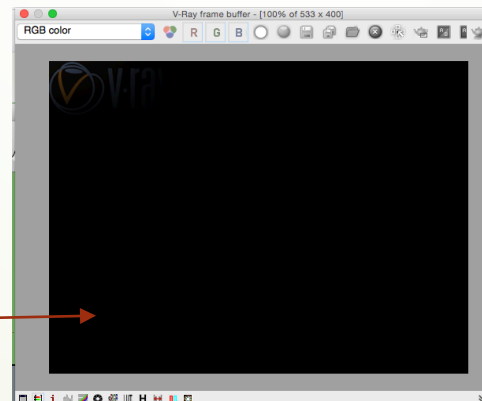


## Nos sirve para crear escenas nocturnas

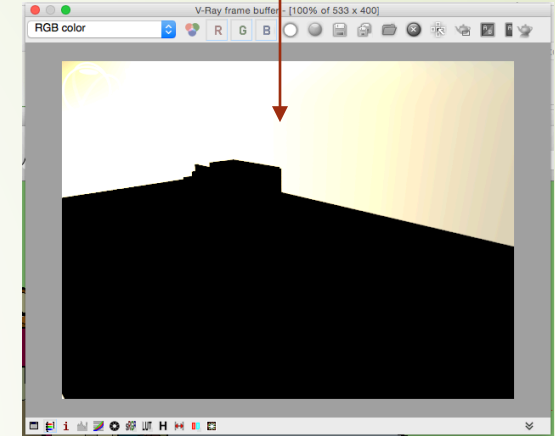


Podemos cambiar también los valores de la intensidad

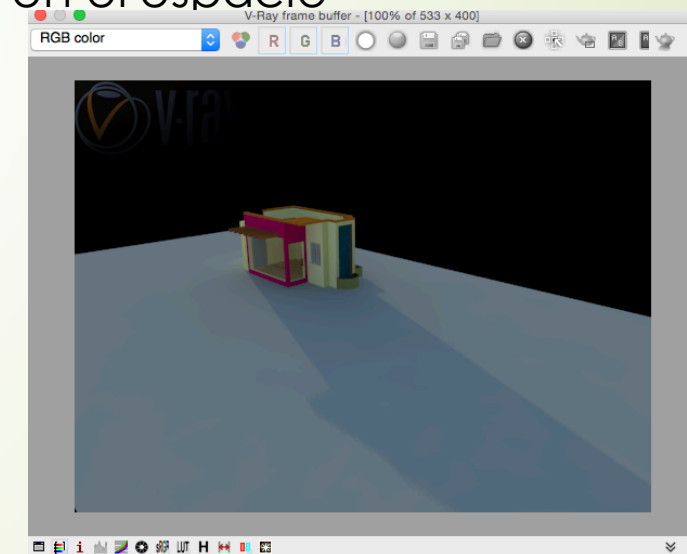
Si apagamos el cielo (skylight) y el suelo (background) al ponerle en renderizar se queda negro (porque no hay luz ni nada)

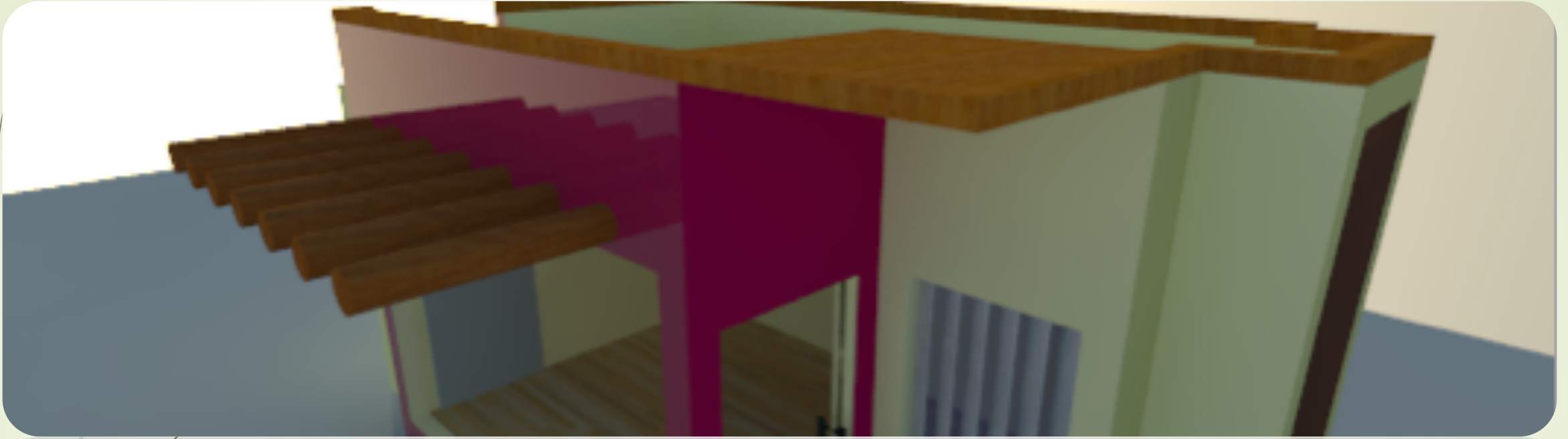


Si prendemos el suelo, podrá aparecer algo, pero sin ser aún definido



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

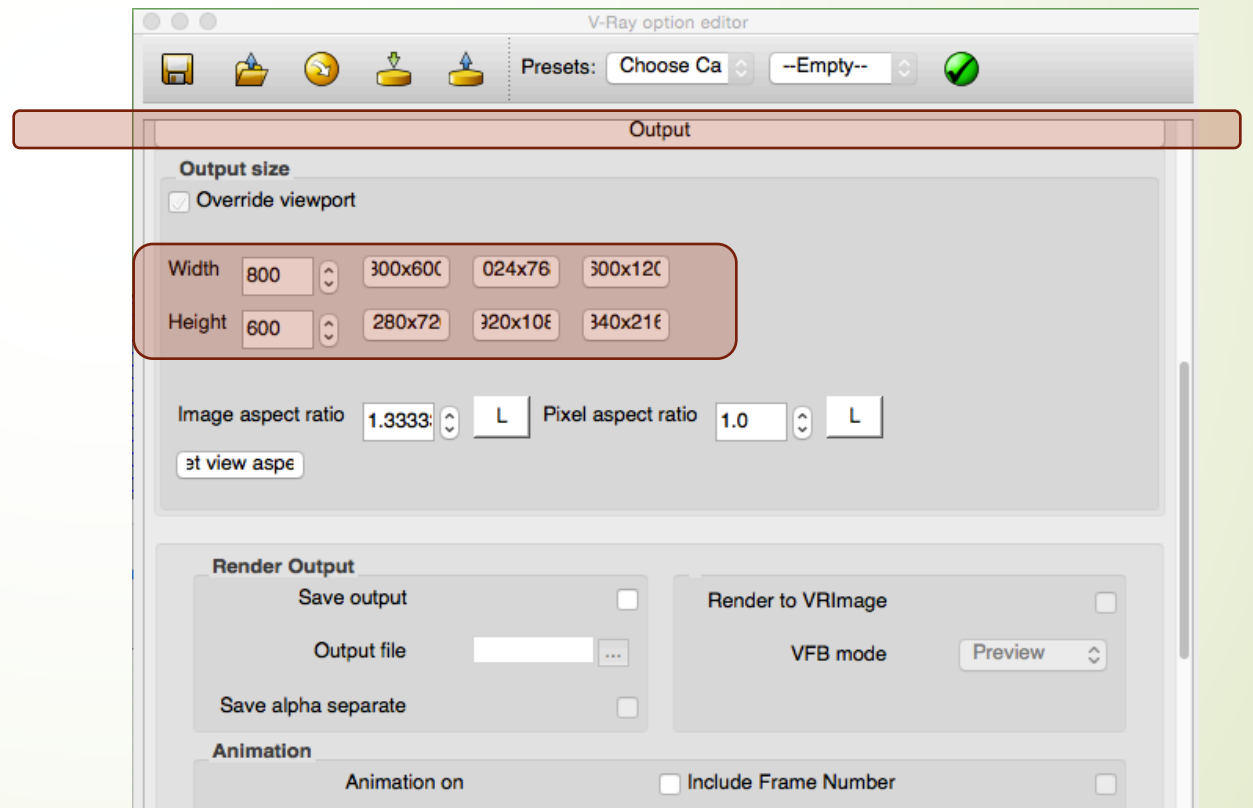
M. Arq. Dulce Esmeralda García Ruiz

# Para cambiar el tamaño del renderizado

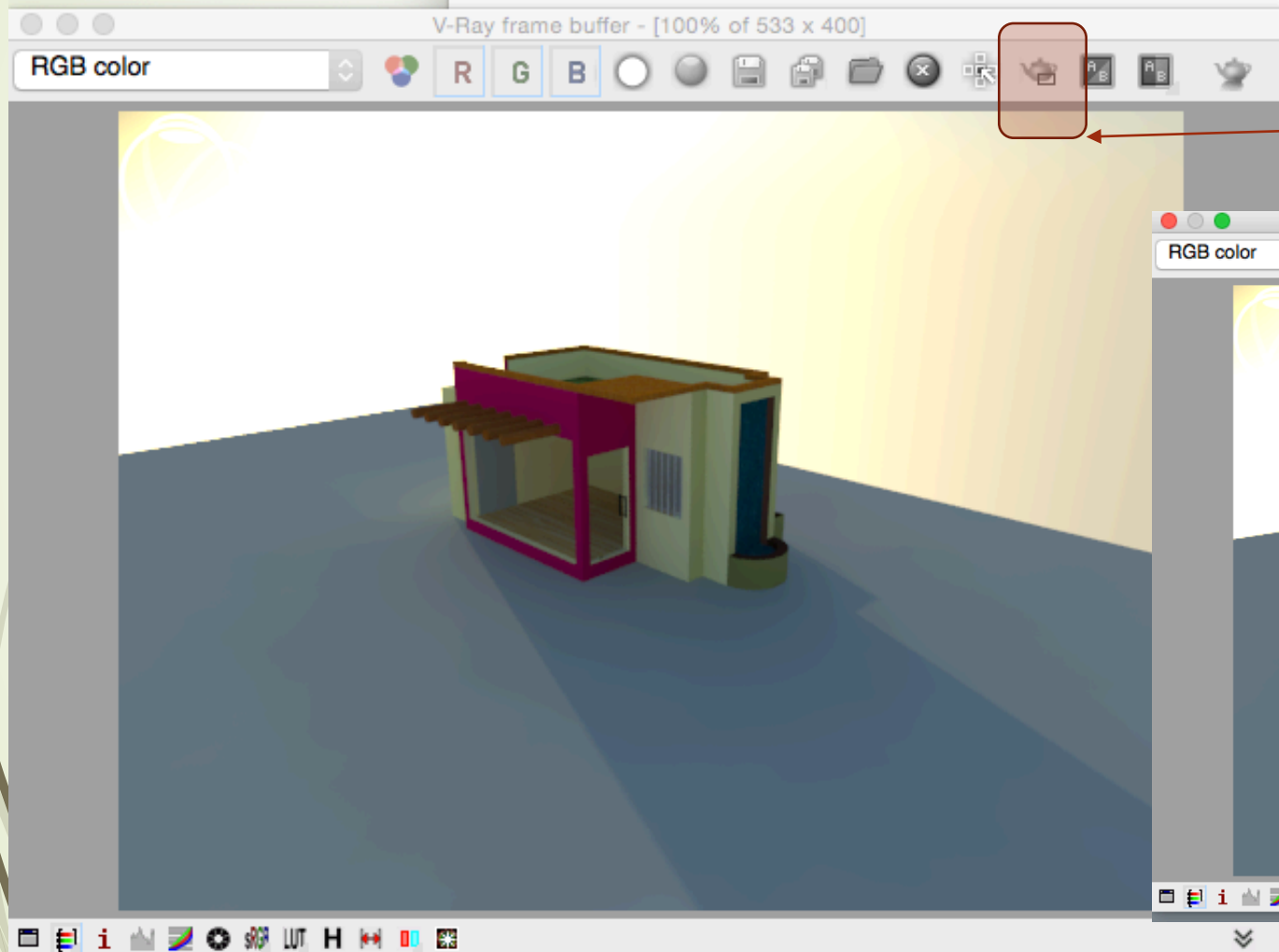
Nos vamos a opciones – dentro de la ventana clic en Output

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

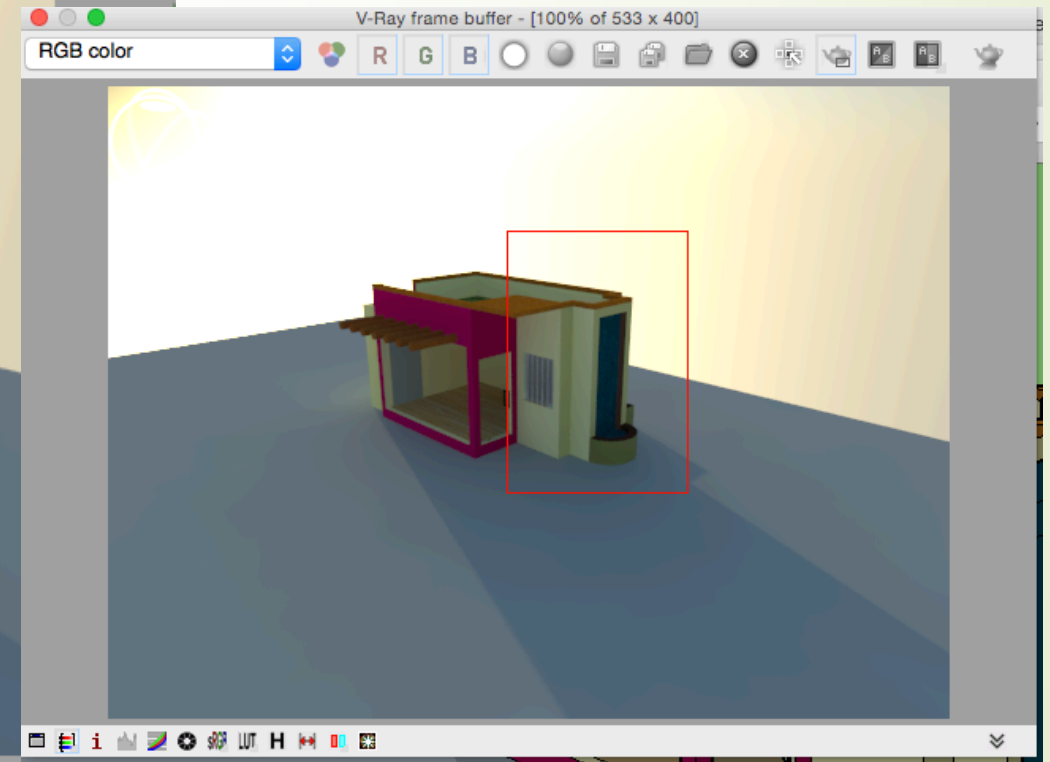
(para hacer pruebas se recomienda el más chico 800x600)



Renderizamos el dibujo previo con



Damos clic en  
región render

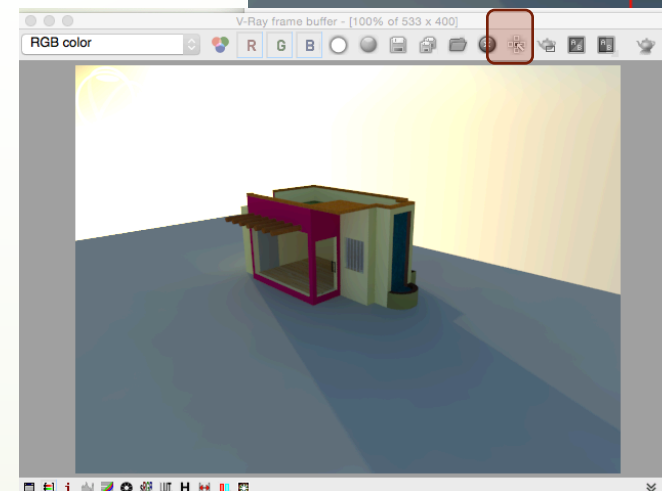
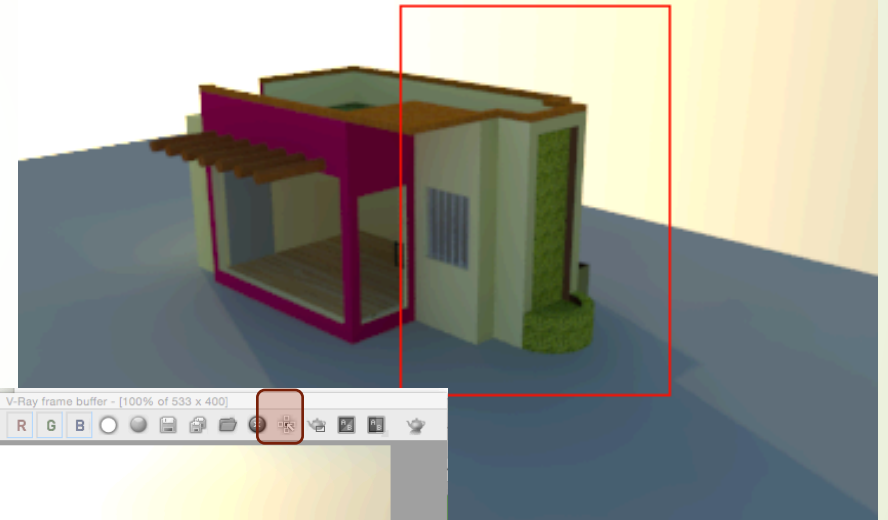
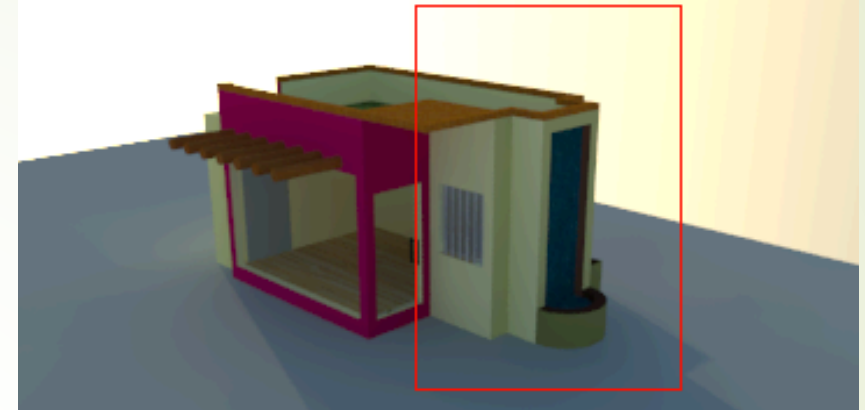


Seleccionamos una parte de la  
superficie que queremos hacer cambios

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

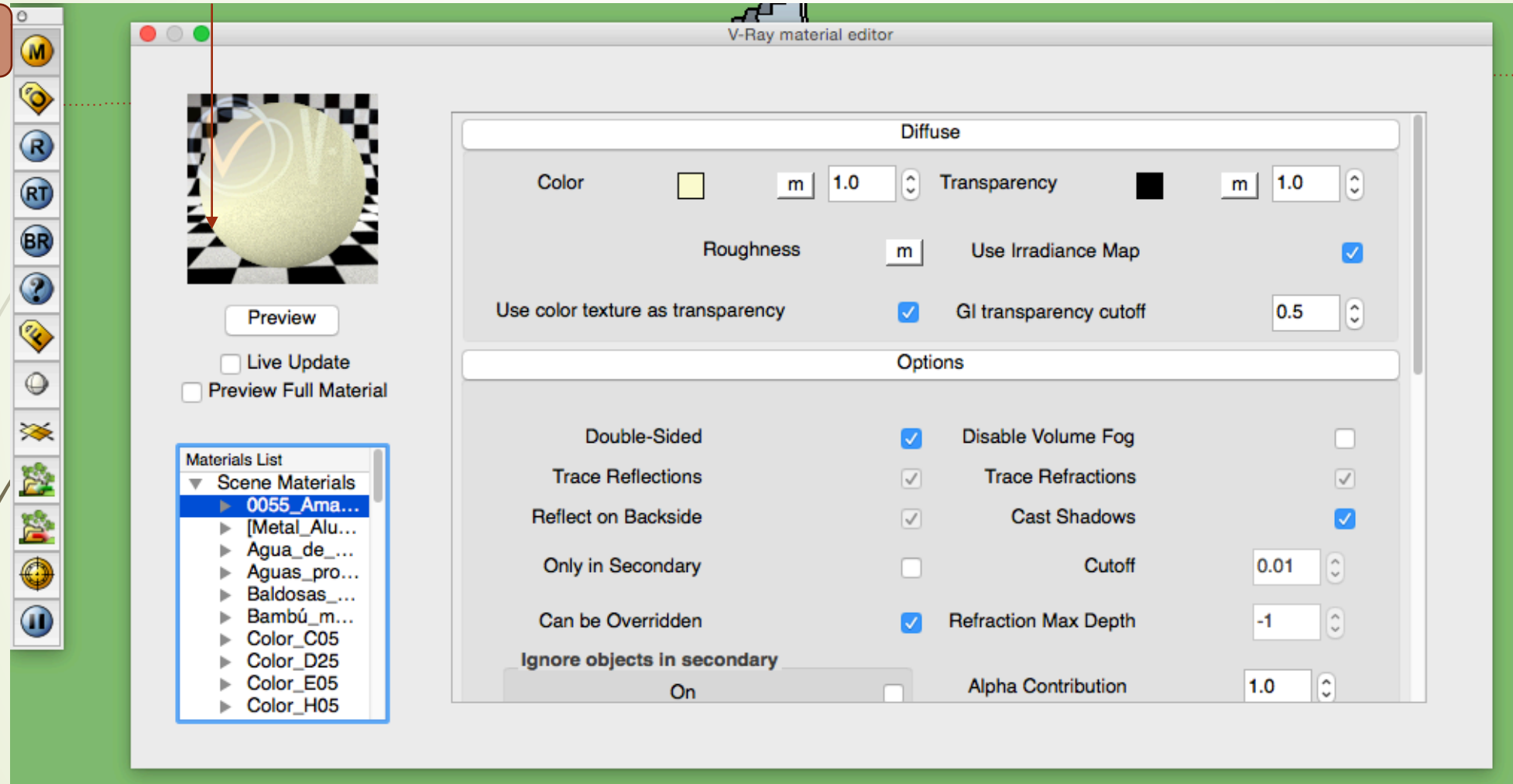
Por lo que es útil para no tener que renderizar todo, si no sólo la parte que queremos editar (ahorra tiempo)

La desactivamos 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



Podemos cambiar el color de un material dándole clic en color

The image shows a 3D rendering of a building with a red wall and a brown roof. A red arrow points from a text box to the 'Color' field in the V-Ray material editor. The material editor is open, showing the 'Diffuse' tab with a red color swatch. To the right, a 'Colores' (Colors) palette is visible, showing a grid of color swatches. The 'Color' field in the material editor is highlighted with a red square, and a red arrow points to it from the text box above. The 'Colores' palette is a window titled 'Colores' with a search bar 'Colores en el modelo' and a grid of color swatches. Below the grid, there are dropdowns for 'Color' and 'Lista', and a slider for 'Opacidad' (Opacity) set to 100%.

V-Ray material editor

Diffuse

Color ■ m 1.0 Transparency ■ m 1.0

Roughness m Use Irradiance Map ☒

Use color texture as transparency ☒ GI transparency cutoff 0.5

Options

Double-Sided ☒ Disable Volume Fog ☐

Trace Reflections ☒ Trace Refractions ☒

Reflect on Backside ☒ Cast Shadows ☒

Materials List

- ▶ Mamposte...
- ▶ Material1
- ▶ Material2

Preview

☐ Live Update

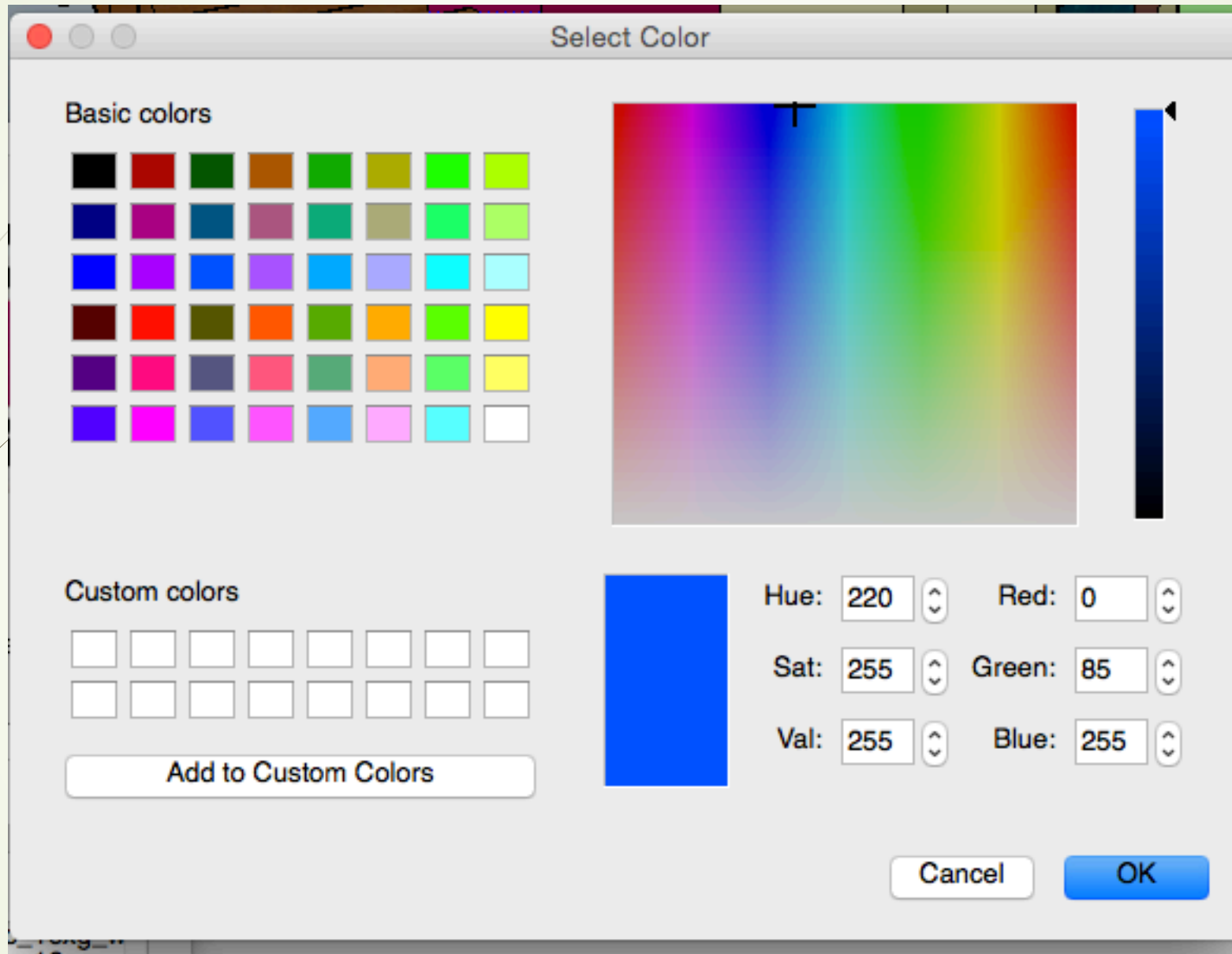
☐ Preview Full Material

Colores

Colores en el modelo

Color Lista

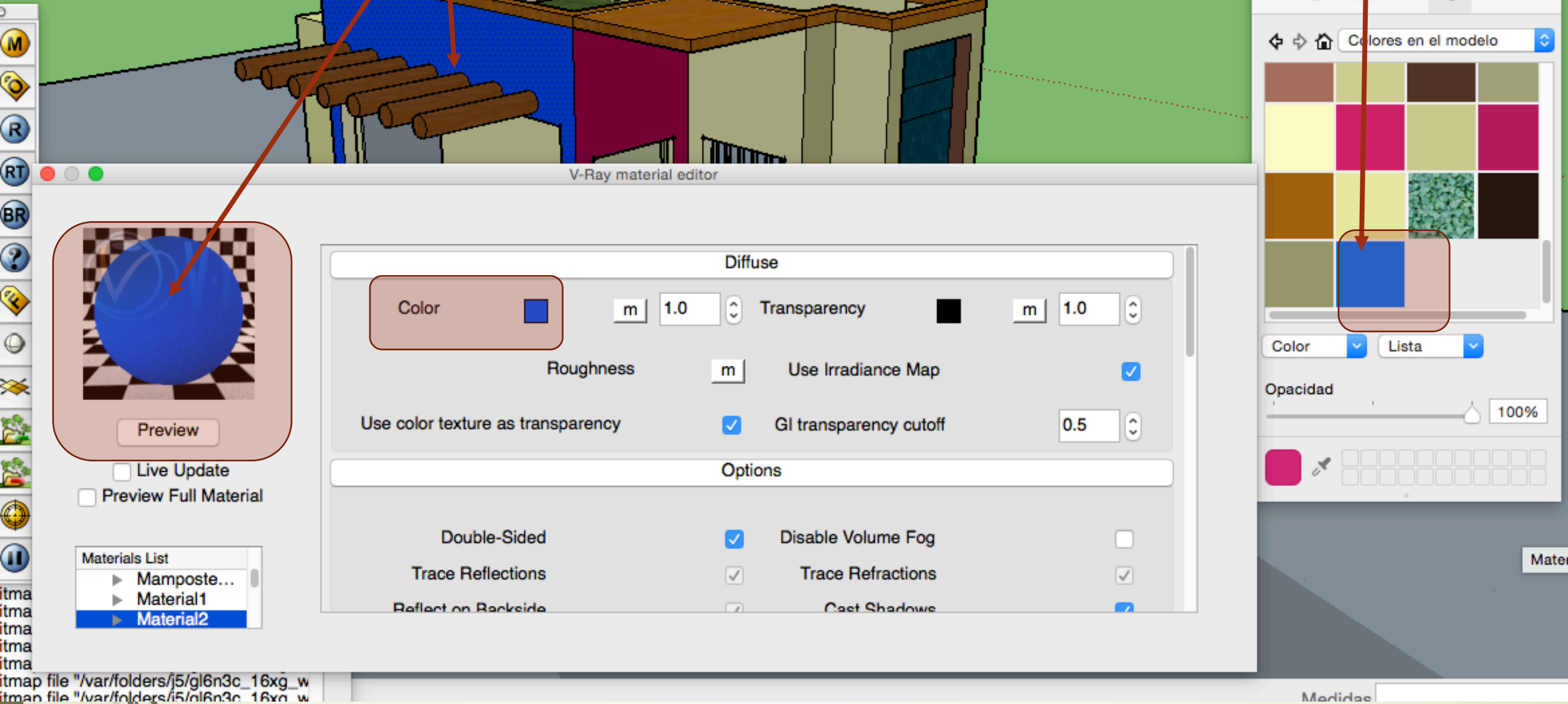
Opacidad 100%

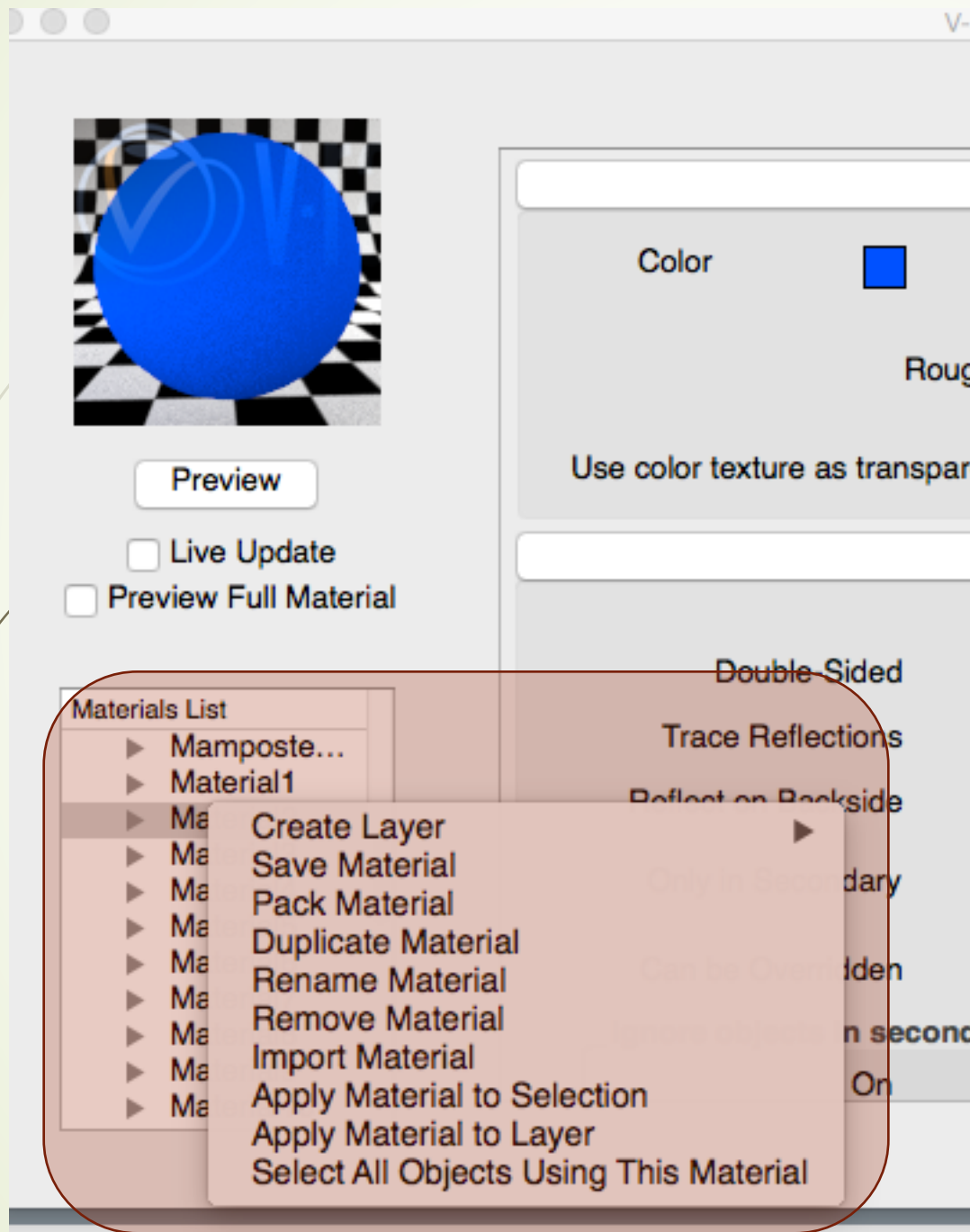


Se nos abre una ventana emergente

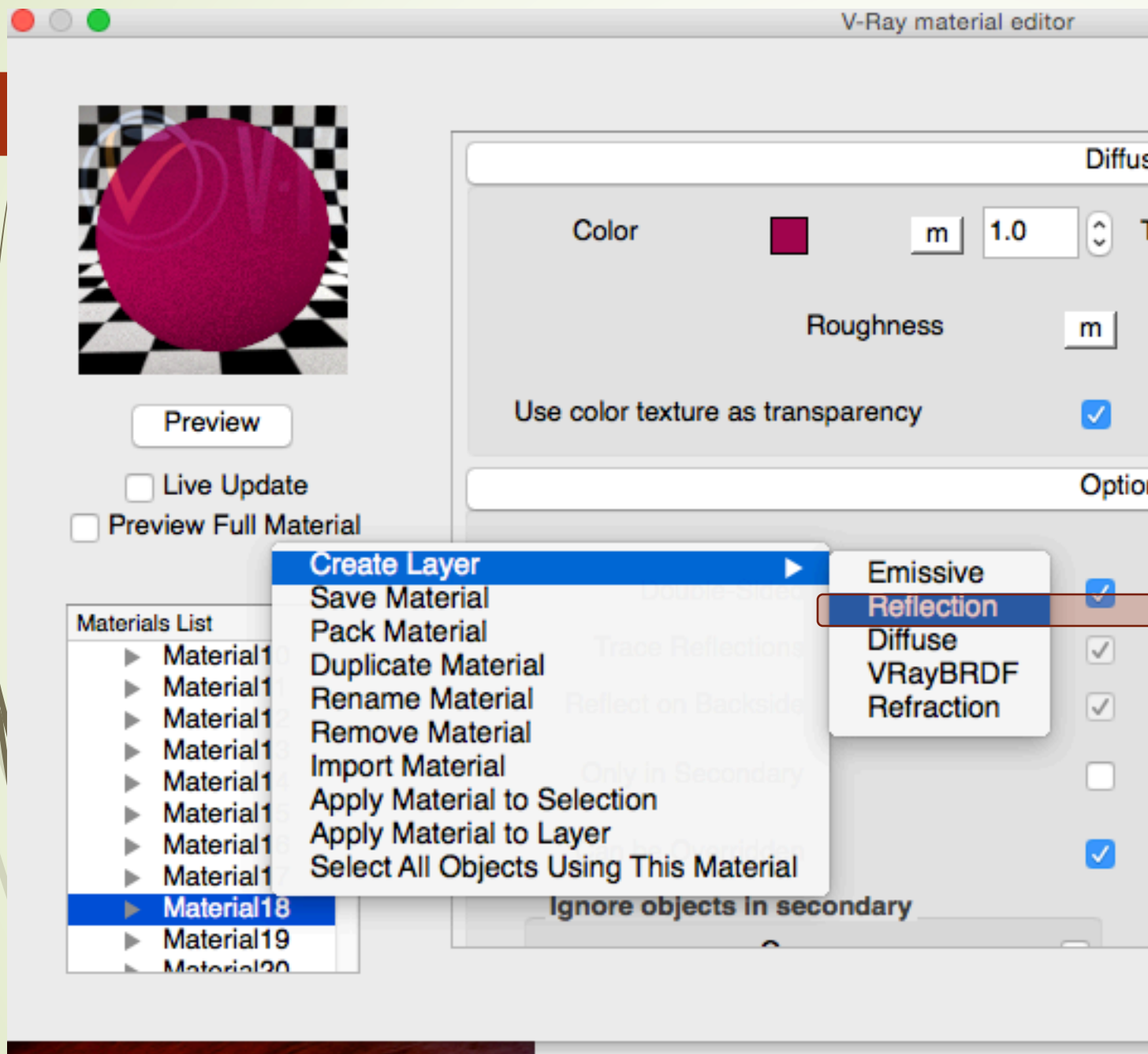
Seleccionamos el color y OK

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

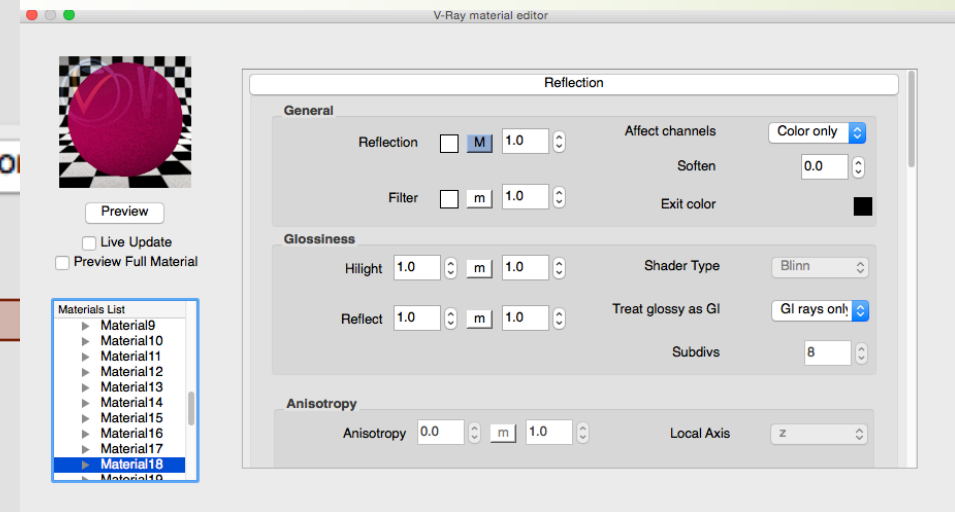




Al darle clic derecho en la lista de materiales al material seleccionado, se nos despliegan diferentes opciones



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)

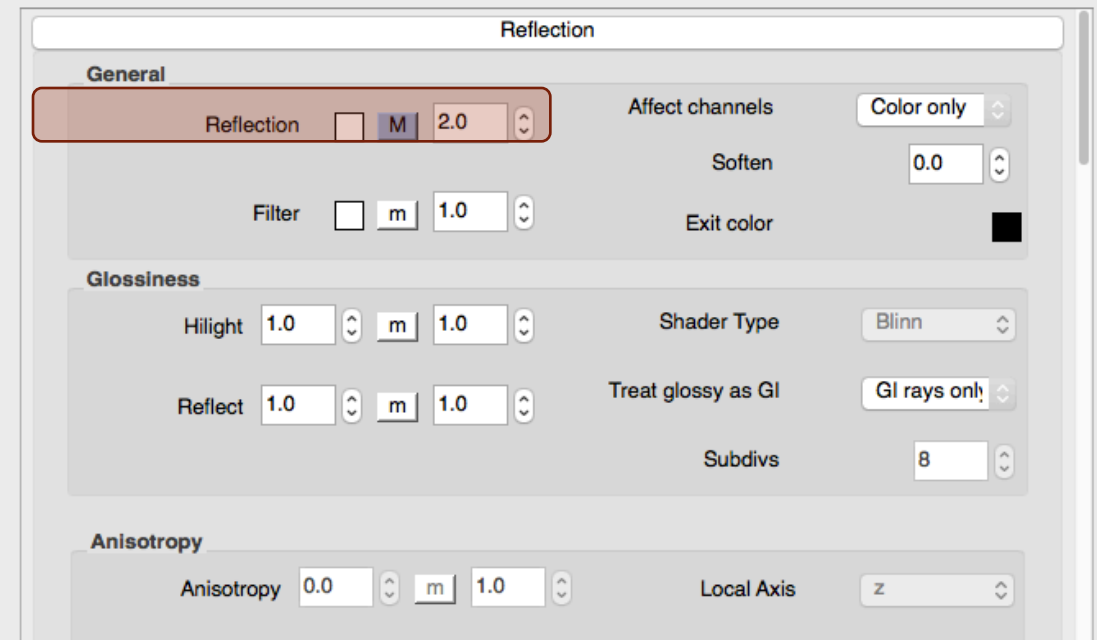
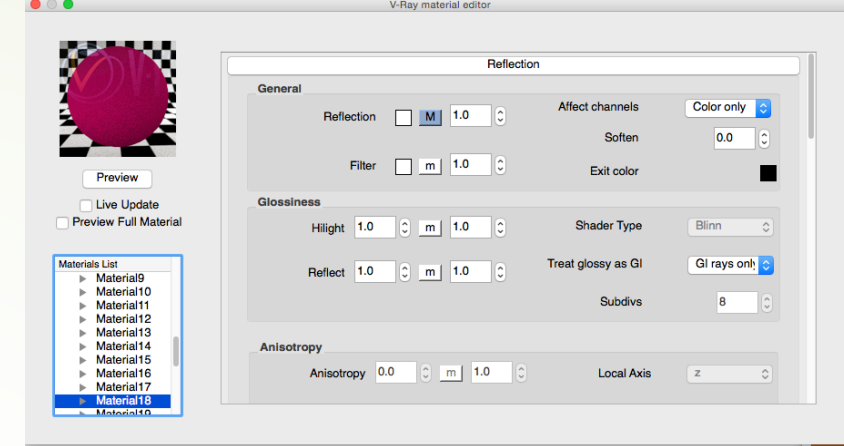
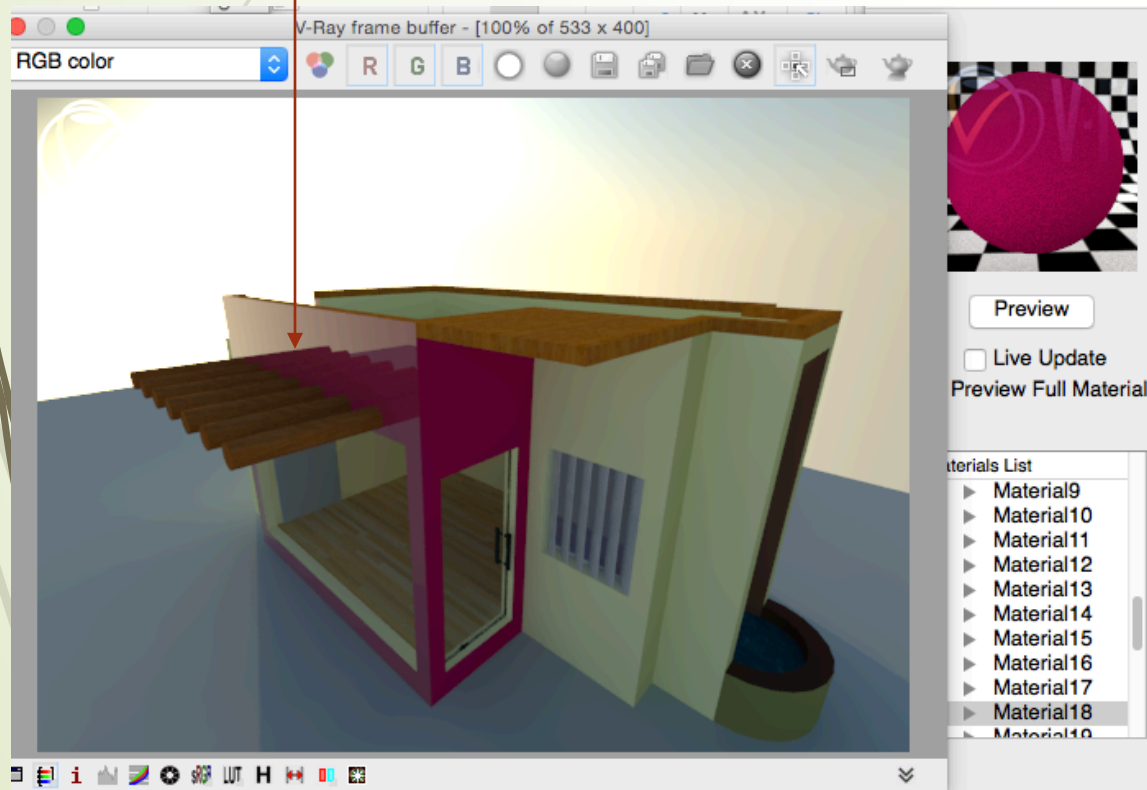


Nótese el reflejo que  
tomó el material

Seguimos editando en la pantalla emergente de *reflection*

Nótese el reflejo que tomó el material fue más fuerte

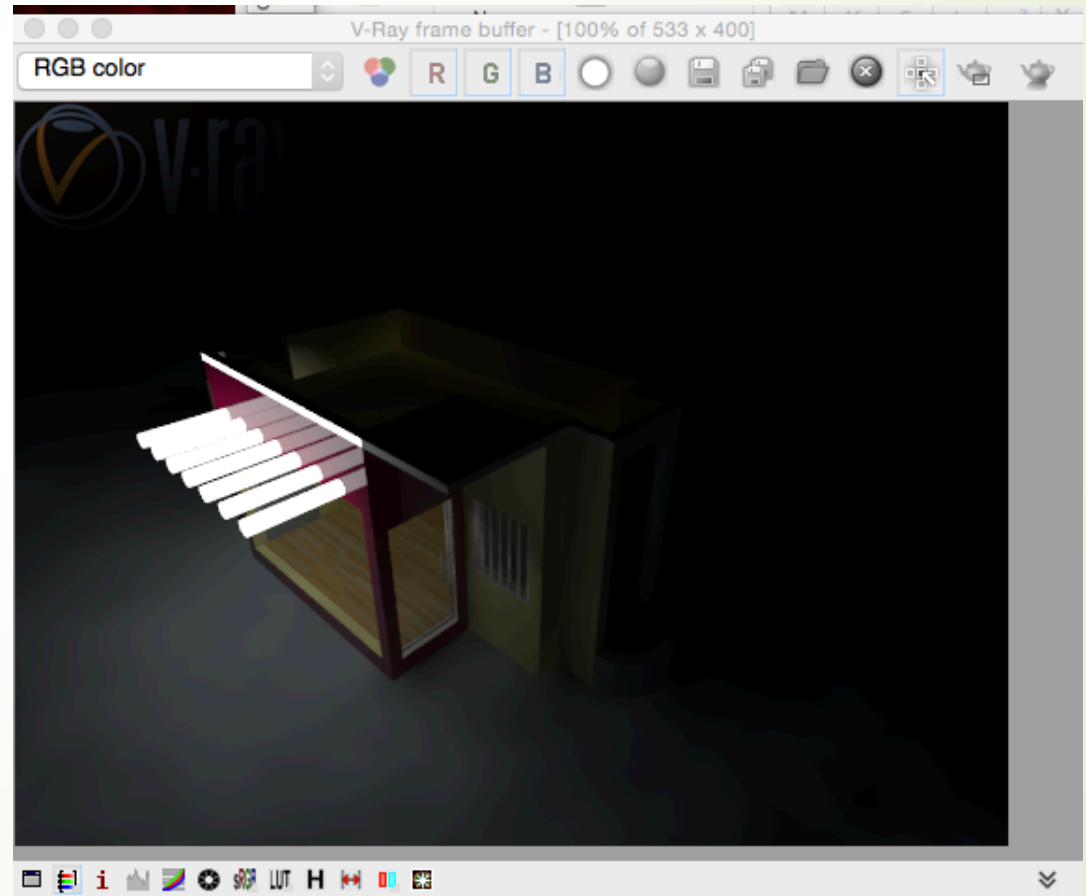
Pusimos 2 en reflection y renderizar (y así hasta que luzca como te prefieras)



NOTA: Entre más reflexión 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>