



VRAY 3.6 pour SketchUP

Durée : 2 jours, soit 14 heures

Formation préconisée pour un groupe de 1 à 5 stagiaires maximum

Public : Architecte, Architecte d'intérieur, Assistant(e) d'architecte, paysagiste, Urbanistes, Dessinateur, Chef de projet, Décorateur, Ingénieur, collaborateur de bureaux d'études,
Pré requis : Maîtriser les fonctions avancées de SketchUP, la pratique régulière de SketchUP est indispensable

Objectifs et compétences visées :

Créer des rendus et images réalistes 3D avec VRAY pour SketchUP et gagner en productivité

Méthode pédagogique et suivi qualité :

Cas pratiques à partir de projets ou d'avant projets rentrés par l'agence.

Audit de positionnement post formation.

Supports pédagogiques sur clés USB remis en fin de formation.

Evaluation des acquis durant toute la session.

Evaluation par stagiaire de la qualité de la formation.

Evaluation à froid (j+2 mois après la formation)

Attestation de Formation et feuille d'émargement.

Votre conseiller formation est à votre disposition pour le suivi qualité, la satisfaction de la formation et toute demande de médiation.

Compétence formateur :

Dirigeant de Société CAO-DAO, Architecte DPLG, formateur expert SketchUP auprès des agences d'architecture, et décorateur; intervient auprès des clients de CDF sur le territoire national depuis 7 ans.

Programme de formation :

Jour 1

Découverte de vray et principes du photoréalisme en 3d :

Mettre en place un rendu avec V-Ray

Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3d

Paramétrer l'illumination globale

Créer des matériaux réalistes avec V-Ray

Réflexion réaliste des matériaux : créer du métal

Réfraction réaliste des matériaux : créer du verre, plastique

Création de matériaux avancés à partir de cas concrets

Environnement de réflexion

Les autres matériaux V-Ray

Modifier l' éclairage de scènes 3d avec V-RAY

Utilisation des SPOTLIGHTS

Utilisations des IES Lights

Placer l'éclairage en illumination globale

Les lumières photométriques de 3dsmax, La V-Ray Light

Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur /intérieur

HDRI et éclairage basé image

V-Ray light Material, V-Ray sun

Prise de vue photo réaliste avec la V-Ray camera

V-Ray : Optimisation pour des rendus rapides et esthétiques

Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétique

Exporter les images ou l'animation : choix des formats et résolutions

La touche finale : utiliser Photoshop ou GIMP avec V-Ray

Importation d'objets OBJ, Collada DAE

Jour 2

Création de Variantes

Création d'un Jeu de variantes et acceptation d'une variante principale

Ajouts d'éléments dans un jeu de variantes et comparaison des variantes

Personnaliser V-Ray

Global Switches

Paramétrer Physical Caméra

Paramétrer la vitesse de l'objectif, obturateur, F-Number, Film Speed Iso, Effet de flou de profondeur de champ

Paramétrage de l'Environnement

Comprendre l'Ambiant occlusion / Eclairage Ambient

Les différents canaux utilisables pour la post production

Réglage de l'Output

Render Mixage Raytracing et sketch

Les moteurs de rendus

Créer des matières / Importation materials

Calques (layers)

L'alpha Transparency pour PNG24bits

Texture mapping

Texture procédurale

Bump / Displacement

Les échanges avec REVIT et les logiciels 3D