

PLAN DE COURS

V-Ray pour Sketchup : Initiation

OBJECTIF DE LA FORMATION

Vous apprendrez à réaliser des rendus photo réalistes avec V-Ray.

A l'issue de ce module, le participant maîtrisera les rendus graphiques dans un projet de conception et de réalisation.



MODALITÉ DE FORMATION

Type : Formation intra & inter entreprise

Durée : 2 jours (7h/jour)

Lieu : Sur site, à distance ou dans les locaux de Capinfo

Horaire : 9h00 – 12h30, 14h00 – 17h30

Pauses : 10/15 min. en milieu de matinée et milieu après midi

Pause déjeuner : 12h30 – 14h00

Encadrement : La formation est dispensée par l'un de nos formateurs au titre d'architecte DPLG, enseignants à l'école d'architecture de Strasbourg et de Nancy et ou ingénieurs.



PRISE EN CHARGE OPCO

CAPINFO, organisme de formation n° 42 67 02 54 667, certifié Qualiopi, vous offre la possibilité de financer vos formations à les travers les organismes de fonds collecteurs.



LA FORMATION S'ADRESSE AUX :

> Les professionnels des bureaux d'études et cabinets d'architecture, les utilisateurs BIM, les designers ainsi que les graphistes.

Pré-requis :

> De bonnes connaissances sur les outils informatiques et le logiciel Sketchup Pro.



MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Accueil des participants dans une salle dédiée à la formation
- Une station de travail par participant équipée du logiciel sur lequel il est formé
- Vidéoprojecteur ou écran interactif et paperboard dans nos locaux
- Support de cours papier ou numérique
- Alternance entre présentation du formateur, présentation d'exemple de projet et travaux d'applications sur des cas concrets (exercices dirigés)
- Tour de table à chaque reprise afin d'évaluer la compréhension en cours de formation
- Questionnaires et enquêtes de satisfaction en début, milieu et fin de formation
- Evaluation/Bilan des connaissances acquises en fin de formation
- Attestation et certificat de réalisation remis en fin de formation

JOUR 1

DÉCOUVERTE DU LOGICIEL & DES BASES DU PHOTORÉALISME EN 3D

- > Mettre en place un rendu avec V-Ray
- > Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3D
- > Introduction à l'illumination globale

CRÉER UN MATÉRIAU AVEC V-RAY

- > Paramétrages
- > Créer du métal / Créer du verre
- > Textures de Bump, de déplacement, d'opacité...
- > Création de matériaux
- > Environnement de réflexion

JOUR 2

MODIFIER L'ÉCLAIRAGE DES SCÈNES 3D

- > Placer l'éclairage en illumination globale
- > Les lumières photométriques de 3DS Max, 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 photoréaliste avec la V-Ray Camera
- > V-Ray : optimisation pour les rendus rapides et esthétiques
- > Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques

CRÉATION DES 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