

V-RAY SKETCHUP

Contexte

V-Ray pour SketchUp comprend tous les outils de lumières, de matières et de calcul de rendus pour créer des images photo-réalistes de qualité professionnelle. L'interface de la nouvelle version a été revue pour s'intégrer parfaitement dans SketchUp tout en gagnant en simplicité et en efficacité. Avec son double moteur de calcul (par le processeur et par la carte graphique) les performances sont démultipliées. Grâce à la nouvelle fonctionnalité de calcul en réseau, vous pourriez déplacer le calcul d'images à un ou plusieurs ordinateurs de votre réseau (sans que V-Ray n'y soit installé). La vitesse de production en sera optimisée

Objectifs

Mettre en place une approche structurée de l'outil moteur de rendu VRAY à l'intérieur de SKETCHUP :

- importer un matériau V-Ray dans SketchUp,
- paramétrer les options des matériaux,
- paramétrer les options de rendu V-Ray,
- faire un aperçu rapide,
- exporter une image de rendu photo-réaliste.

Capacités ou compétences professionnelles visées

Autonomie professionnelle pour permettre de faire des rendus professionnels de haute résolution avec des effets de lumières, de matériaux et de caméras réalistes dans SketchUp avec le moteur de rendu V-Ray.

Publics visés

Architectes en exercice libéral ou salarié, chefs d'agence, chefs de projet, collaborateurs d'architecte, projeteurs/modeleurs, paysagistes, maîtres d'œuvre...

Prérequis

Avoir une réelle autonomie sur l'outil SKETCHUP, et la production de modélisation et d'images de synthèse.
Pour le distanciel : avoir un poste équipé de minimum 4Go de Ram, d'une webcam et d'un micro ; avoir suivi une initiation aux formations distancielles ; et avoir l'application installée.

Durée : 3 jours (21 heures de formation)

Intervenant : Architecte spécialiste du moteur de rendu et d'illumination V-RAY

Modalités pédagogiques

Groupe de 5 à 10 stagiaires (chaque stagiaire dispose d'un poste graphique de dernière génération entièrement équipé avec le logiciel considéré, l'accès aux systèmes d'impression et à internet.

La formation se déroule en présentiel (ou éventuellement en distanciel synchrone à demander au préalable), avec une alternance journalière entre présentation des concepts et de mise en application directe par les apprenants sous forme d'exercices métier, concrets et progressifs, proposés et encadrés.

Support pédagogique remis aux participants à l'issue de la formation.

Modalités de suivi et d'appréciation

Feuilles d'émargement par ½ journée de formation permettant de suivre l'assiduité des stagiaires.

Questionnaire de satisfaction. Etablissement d'une attestation individuelle de fin de formation.

Conditions de réussite

Durant toute la formation, il faudra être intégralement présent et attentif aux concepts présentés et mettre en pratique en réalisant les exercices proposés de façon participative. Après, et pendant une période minimum de 2 mois, il sera nécessaire de mettre en application ses acquis ; dans un cadre professionnel serait l'idéal ; ou dans tout autre cadre et notamment dans celui de notre « libre-service » proposé gratuitement suivant nos conditions d'accès.

Modalités d'évaluation

Exercices encadrés permettant d'apprécier l'acquisition des apprentissages dispensés et évalués par les formateurs. La validation est obtenue à partir de 20/30 points obtenus.

Dates : 3 SESSIONS :

- 6-7-8 FEVRIER 2023
- 3-4-5 MARS 2023
- 26-27-28JUN 2023

Tarifs Plein tarif 1 100 € HT / Demandeur d'emploi 900 € HT (TVA à 20%)

possibilité de prise en charge (OPCO EP, FIF-PL, AGEFICE, ATLAS, AKTO, AFDAS, AIF POLE EMPLOI, etc.)

Lieu de formation

POLE EVA-ADIG / ACTH - 15, rue Lucien Sampaix - 75010 PARIS

Formation réalisée en
partenariat avec :



Détail du programme : V-RAY SKETCHUP

Horaires : 9h00 – 17h00 (1h de pause pour le déjeuner)

JOUR 1

La Découverte de V-Ray.

- Les nouveautés de la version 5
- Présentation de l'interface utilisateur
- Etude des barres d'outils
- Notion d'illumination globale

Les Sources de lumières

- Rectangle Light
 - Sphère Light
 - L'IES Light
 - Spot Light.
 - Dome Light.
 - Le Mesh Light.
- Nouveauté
 - Le Sun Light
 - Option V-Ray Light Gen

JOUR 2

Les Matériaux de V-Ray.

- Présentation du panneau Materials.
- Les matériaux Standard (Generic)
- Les Matériaux complexes

Les Objets V-Rays.

- Les Objets proxy (Mesh ; Scène)
- L'Objet Fur
- L'Objet Mesh Clipper.
- Le Sol infini

JOUR 3

Exercice : Scène intérieure / ou Extérieure.

- Présentation de l'exercice.
- Réglage de la lumière naturelle.
- Positionnement des planes light.
- Mise en place des textures.
- Création de la texture du tapis avec l'objet Fur.
- Réglage du rendu et test.
- Rendu final avec les réglages de correction.
- Finalisation du rendu

La Post Production

- La fenêtre V-Ray Frame Buffer
- Les calques rendus Elements
- La maquette blanche – le réglage des lumières

Contrôle de connaissances

Pôle de formation EVA aDig

15 rue Lucien Sampaix, 75010 PARIS

01 40 34 15 23 - contact@poleformation-idf.org - www.poleformation-idf.org

N°SIRET : 51207099600016 – Code APE : 8559A

« déclaration d'activité enregistrée sous le numéro 11 75 44549 75 auprès du préfet de région d'Ile-de-France, ce numéro ne vaut pas agrément de l'Etat » 2 sur 2