

Communication-Simulation SKETCHUP et l'outil de rendu VRAY Initiation et principes

Logiciels : SKETCHUP et VRAY

Durée : 14 heures (2 jours)

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

Lieu : Paris 10° arrdt

Délai d'accès à la formation : De 3 à 5 semaines en fonction des financements

Niveau d'entrée : Niv. 5 (bac+2)

Public : Ce module est destiné aux créateurs de contenu numérique : infographistes, designers, architectes, standistes, concepteur d'espaces, créateurs d'images de synthèse, studios de production et post production vidéo et de films d'animation.

Objectif : Bloc de compétence : code 3 – Elargissement des savoirs et savoir-faire.
Cette session de 2 jours a pour objectif de découvrir comment créer des images photos réalistes à partir d'une maquette numérique 3D

Capacités ou compétences professionnelles visées : Être autonome dans la modélisation d'une maquette numérique de bâtiment (ouvrage).

Prérequis : Avoir une réelle pratique autonome des fonctions de base de SKETCHUP et en plus pour le distanciel : avoir un poste équipé de minimum 4Go de Ram, d'une webcam et d'un micro ; et avoir suivi nos webinars gratuits d'initiation aux formations distancielles.

Modalités pédagogiques : Labo informatique : groupe limité à 10 stagiaires formation en présentiel ou en distanciel synchrone (au choix) ; alternance entre présentation de concepts par le formateur et mise en application par les apprenants sous forme d'exercices concrets, proposés et encadrés.

Profil des intervenants formateurs : Le formateur est architecte et maîtrise l'outil VRAY qu'il utilise dans un cadre de production.

Les acquis en fin de stage : Acquérir une autonomie professionnelle dans l'utilisation des fonctions de rendu d'images photoréalistes.

Conditions de réussite : Durant toute la formation, il faudra être intégralement présent et attentif aux concepts présentés et les 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.

Evaluation des acquis : Contrôle de connaissances en fin de module de 45 minutes compris dans la durée. La validation est obtenue à partir de 20/30 points obtenus.



Déroulé

Jour-1 **Introduction au moteur de rendu Vray Next** **7 heures**

- Description de l'outil
- Configuration et installation
- Démarrer avec Vray Next

Interface Utilisateur

- Les Barres d'outils V-Ray
- V-Ray Frame Buffer
- V-Ray Asset Editor
- V-Ray color Picker
- Le Rendu avec V-Ray Next
- Le Rendu GPU/CPU
- Le Rendu Interactif
- Le Rendu du Viewport Sketchup

Les Paramètres de Rendu

- Render parameters
- La Vray Caméra
- Render Output
- L'Environnement dans Vray
- Material Override
- Global Illumination
- Denoiser

Jours-2 **Les Matériaux V-Ray Next** **7 heures**

- Matériaux de bases. (Generic, Emissive, Blend)
- Utilisation et paramétrage
- Création d'un matériau Générique

Les Sources de Lumières

- Rectangle Light
- Spots Light
- Sphere Light
- Sun Light et la gestion des ombres
- Les IES Light

Contrôle de connaissances