

PROGRAMME DE FORMATION EN PRÉSENTIEL ET DISTANCIEL

VRAY 3 SKETCHUP

NIVEAU AVANCÉ

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Apprendre à réaliser des rendus photoréalistes avec Vray
Différencier les modes de rendu
Créer des matériaux
Modifier l'éclairage de scènes 3D

Optimiser des rendus rapides et esthétiques
Créer des retouches colorimétriques
Utiliser les caméras
Sauvegarder des paramètres de retouche colorimétrique

Nos équipes s'engagent à vous rappeler sous 24 à 72 heures

Public concerné

Cette formation concerne les personnes nouvellement formées à Sketchup, les architectes, designers d'objets industriels, de mobiliers, illustrateur en 3D, Décorateurs, Architectes d'intérieur.

Pré-requis

Avoir impérativement une connaissance de l'outil informatique et du logiciel Sketchup.

Durée de la formation et modalités d'organisation

En distanciel
Durée: 35 heures
2100€ ht, 2520€ ttc.
Entrée permanente.
En présentiel
Durée: 5 jours.
Inter: 2100€ ht
Intra: à partir de 900€ ht la journée.
Horaires: 9h30-13h/14h-17h30

Lieu de la formation

Dans les locaux de nos partenaires ou à distance

Moyens et méthodes pédagogiques

Explications, démonstrations, exercices, vérification des acquis.

Profil du(des) formateur(s)

Plusieurs années d'expérience dans l'enseignement et dans la production.

Modalités d'évaluation

Questionnaire d'évaluation en fin de session.

Moyens techniques

En distanciel : le stagiaire doit disposer du logiciel enseigné, du logiciel permettant la connexion à distance avec le formateur et d'une connexion de bonne qualité.
En présentiel : Un ordinateur par personne
- Vidéo projecteur - Connexion Internet.

01/2024

► Se repérer et naviguer dans SketchUp

Organiser l'interface et les palettes d'outils
Naviguer dans la vue 3D et identifier les repères de la scène

► Organiser son espace de travail

Modéliser dans SketchUp
Préparer un modèle en 3 dimensions
Créer un objet à partir de formes (rectangle et cercle)

Expérimenter l'outil Pousser-tirer
Distinguer puis utiliser les groupes et les composants

Utiliser les tracés

Exploiter les solides

Expérimenter la modélisation à partir d'une photo

► Utiliser différentes méthodes de modélisation pour tester les outils

Enrichir les objets avec des textures
Créer des textures

Éditer le placement d'une texture

Adapter une image

Enrichir une bibliothèque de textures

► Appliquer des textures sur des objets

Compléter la scène 3D

Organiser les scènes

Utiliser les styles

Gérer les options d'affichage (section, ombres...)

Optimiser la scène avec les balises

Enrichir le modèle avec des composants

Editer des styles (apparence de l'objet) et des scènes (mises en situation) sur des modèles

Réaliser une présentation 3D et schématique

Finaliser les scènes

Exploiter les sections

Importer des fichiers DWG

Créer un schéma avec le Layout

Présenter une illustration

Enrichir son projet avec la bibliothèque

Warehouse

Inventorier les extensions les plus courantes

(Fredo, Libs, Artisan...)

► Finaliser des visuels 3D et produire des plans ou des schémas

► Présentation VRay

Les principaux outils de modélisation avancés (extensions)

Fredo scale, round corner, solar North, join push pull.

Modélisation d'un objet simple type canapé

Créer ses propres textures

Pourquoi rendre la texture unique

Texturer un objet présentant des courbes

► Export d'éléments au format DWG

Génération d'un plan de section

► Import d'objets depuis le 3d Warehouse (mobiliers, objets décoratifs...)

► Création de scène (point de vue)

► Finalisation du projet et export d'images pour envoi au client final

► Vray

► Découverte du logiciel V-Ray et des bases du Photoréalisme en 3D

Mettre en place un rendu avec V-Ray

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

Les différents modes de rendu (interactifs, progressif, bucket mode)

► Créer un matériau avec V-Ray

Paramétrages

Textures de Bump, de Displacement, d'opacité

Création de matériaux

Utilisation de la bibliothèque de matériaux V-Ray

► Modifier l'éclairage des scènes 3D

Placer l'éclairage en illumination globale

Les lumières photométriques de 3dsmax, V-Ray Light

Techniques d'éclairage pour les scènes

d'extérieur ou d'intérieur

HDRI et éclairage basé image

V-Ray light Material, V-Ray sun

Prise de vue photoréaliste avec la V-Ray camera

Utilisation du Depth of Field (profondeur de champ) et de l'Aerial perspective

V-Ray: Optimisation pour des rendus rapides et esthétiques

Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques

Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques

Utilisation des caméras VR sphérique et VR

Cube map pour de la visualisation 360

Utilisation de la fonction Swarm (rendu distribué)

Utilisation de la fonction «Denoiser»

► Retouches colorimétriques

Création de retouches colorimétriques avec le VFB

Sauvegarde des paramètres de retouche colorimétrique et historique des retouches

Sauvegarde des images fixes et animées