

Formation V-Ray pour SketchUp

**Durée**

2 jours - 14h

Niveau

Débutant

Public concerné

Agenceur Architecte Designer Infographiste

DESCRIPTION DU PRODUIT

A l'issue de la formation V-Ray pour SketchUp, vous réaliserez de magnifiques rendus de vos projets 3D réalisés dans SketchUp. Vous aborderez les matériaux, les textures et les lumières.

Le [logiciel V-Ray](#) de Chaos est un plug-in pour le [logiciel SketchUp](#). C'est un outil de rendu éprouvé et puissant. Il s'adapte à tout type de projets, depuis les scènes dynamiques avec des milliers d'éclairages jusqu'à des scènes d'intérieur tamisées. Le logiciel Sketchup pro de Trimble est l'outil de conception par excellence. Avec les 2 outils, vous montrerez à vos clients des projets réalistes.

Tarif en intra entreprise à partir de 1050€HT/jour pour un groupe de 1 à 6 personnes.

OBJECTIFS, PRÉREQUIS ET MOYENS**Objectifs**

A l'issue de la formation vous saurez réaliser des rendus de projets 3D réalisés dans SketchUp à partir de V-Ray. Vous saurez magnifier les matériaux, les textures et les lumières.

Prérequis

Avoir de bonnes connaissances de SketchUp & des notions de photographie.

Moyens

3 à 7 stagiaires en présentiel

Formation en français et en anglais si besoin.

Accompagnement des stagiaires en continu :

- Avant la formation pour orienter vers la bonne formation et le bon niveau,
- Pendant la formation au travers d'exercices concrets pour s'assurer de la bonne compréhension,
- Après la formation, en hotline, pour assurer un suivi par nos experts.

Un poste par stagiaire avec les dernières versions des logiciels.

Des salles en plein cœur de Paris pour les formations en présentiel.

Toutes nos formations sont réalisables en présentiel et en distanciel.

PROGRAMME

Mis à jour en janvier 2024 – V2

Jour 1

Interface et Objets V-ray

- La Barre d'Outils V-Ray,
- Chaos Cosmos et sa bibliothèque d'objets 3d,
- Infinite plane et Shadow catcher,
- Fur – Création d'herbe et tapis,
- Clipper pour coupe de bâtiments,
- Proxy pour alléger le poids des objets,
- Displacement pour le relief en 3D,
- Utility – Triplanar projection World et Fit,
- Utility – Widget et Outils d'interaction de scènes,
- Historique et activation de License V-Ray.

Les lumières naturelles

- La Lumière du Soleil (SunLight),
- La HDRI – Définition et utilisation,

- HDRI dans le Dôme Light,
- HDRI Dôme Light et SunLight pour contrôler sa lumière,
- Le Light Gen et la création de scénario d'éclairage.

Les lumières électriques et techniques d'éclairage

- Lumière Rectangle et Lumière Disc,
- Lumière Sphère et lumière Omni,
- Lumière Spot et les lumières IES,
- Les lumières de surfaces et les matériaux émissifs – Comparaison,
- Duplication, Rendre unique, Purge et Suppression de lumières,
- Technique d'éclairage Studio – Eclairage à 3 points Studio,
- Technique d'éclairage Studio – L'Arrière-plan,
- Technique d'éclairage Architectural.

La bibliothèque de matériaux V-ray

- Utilisation de la bibliothèque de matériaux,
- Ajout d'une bibliothèque personnalisée,
- Création de matériaux et position des textures.

Le matériau Generic

- Les menus du matériau GENERIC,
- Le Canal Diffuse,
- Le Canal de Reflection – Réglages,
- Le Canal de Reflection – Les canaux de textures,
- Le canal de Refraction – Réglages,
- Le canal de Refraction – Les canaux de textures,
- Les Canaux de Coat, Sheen, et Anisotropy,
- Le Canal Opacity,
- Le Canal Bump et le Canal Normal – Comparaison,
- Le paramètre Translucency,
- Le paramètre Emissive,
- Le paramètre Contour.

Les autres matériaux et textures

- Emissive,
- Two Sided,
- Les textures Bitmap et la Color Correction,
- Les textures Cloth, Falloff,
- UVW Randomizer.

Le Rendu et ses paramètres

- Le rendu CPU vs Cuda vs Rtx,
- Rendu classique vs Interactif,
- Rendu Bucket vs Progressif,
- Réglage de la qualité et du réducteur de bruit (denoiser),
- Rendu à 360 degré et son utilisation,
- La valeur d'exposition (Exposure value),
- La Profondeur de champs (Depth of Field),
- Effects,
- Render Output,
- Créer une Animation dans V-Ray,
- Environment,
- Remplacement de matériau (Material Override),
- Swarm pour le rendu réseau,
- L'Illumination Globale,
- Les Rendu différé (Batch Render et Render Cloud),
- V-ray Vision – Fonctionnement. Nouveauté V-Ray 5,
- V-ray Vision – Rendu d'image et 360°. Nouveauté V-Ray 5.

Le V-ray Frame Buffer

- Tour d'horizon de l'interface du Frame Buffer,
- Activation et utilisation de l'historique,
- Les Layers ou calques de réglages,
- Les Effets d'Objectifs (Lens Effects).