

**FORMATION RENDUS pour
SKETCHUP**

Durée : 2 jours [14 heures]

Objectif :

Acquérir les fondamentaux du photoréalisme en 3D

Public :

Personne formée à Sketchup souhaitant découvrir le rendu photoréaliste avec Sketchup. Architectes, Designers tous secteurs, Décorateurs, Architectes d'intérieur, Illustrateur en 3D.

Pré-requis :

Connaissances du logiciel Sketchup

Moyens pédagogiques et techniques :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mise en situation professionnelle

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 6

PROGRAMME DE FORMATION RENDUS V-RAY POUR SKETCHUP

1^{ER} JOUR

INTRODUCTION V-RAY

- Principes du photoréalisme en 3D
- Mettre en place un rendu avec V-Ray
- Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3d
- Paramétrer l'illumination globale et l'ambiante occlusion

CRÉATION DE MATÉRIAUX RÉALISTES

- Paramétrer le V-Ray material
- Réflexion réaliste des matériaux : créer du métal
- Réfraction réaliste des matériaux : créer du verre, plastique
- Création de matériaux avancés à partir de cas concrets
- Environnement de réflexion
- Les autres matériaux V-Ray

2^{EME} JOUR

ÉCLAIRAGE DE SCÈNES 3D

- Environnement Lights Sources pour espaces semi ouverts
- Utilisation des SPOTLIGHTS (cone angle, penumbra,...)
- Utilisations des IES Lights (fichiers IES)
- Eclairage diffus par plans / La V-Ray Light
- V-Ray light Material : l'éclairage basé objet
- L'impact HDRi Environnement Lights / HDRI et éclairage basé image
- Utilisation de l'option Défaut Lights pour les scènes d'intérieur
- Placer l'éclairage en illumination globale
- Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur et d'intérieur
- V-Ray : Optimisation pour des rendus rapides et esthétiques
- Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques
- Différentes méthodes d'antialiasing et d'illumination globale
- Exporter les images ou l'animation : choix des formats et résolutions
- La touche finale : utiliser Photoshop ou GIMP avec V-Ray
- Importation d'objets OBJ, Collada DAE

PERSONNALISATION DU LOGICIEL

- Global Switches : Override Matériaux
- Paramétrer Physical Camera (standard, spherical, fisheye,...)
- Paramétrer la vitesse de l'objectif, obturateur, F-Number, Film Speed Iso,
- Effet de flou de profondeur de champ
- Paramétrage de l'Environnement : Notions de SUN & Sky (paramètres GI color et BG color)
- Comprendre l'Ambiant occlusion / Eclairage Ambient
- Les différents canaux utilisables pour la post production (Render channels via le Frame Buffer)
- Réglage de l'Output

- Render Mixage Raytracing et sketch
- Les moteurs de rendus internes à Vray
- Créer des matières / Importation materials
- Calques (layers) : Diffuse / Emissive / Reflection / Refraction
- TextBitmap / TexFresnel / TexSky/ TexBlend / TexDirt
- L'alpha Transparency pour PNG24bits
- Texture mapping
- Texture procédurale
- Bump / Displacement