

V-RAY sur sketchup - Base Utilisateur

Objectifs

initiation aux fonctionnalités de base de Vray sur Sketchup.

Public Visé

Tout public (demandeur d'emploi, salarié, entreprise, fonctionnaire et étudiant)

Pré Requis

Formation SketchUp – Base Utilisateur

Objectifs pédagogiques

COMPARER LES DIFFÉRENTS MOTEURS DE RENDU
 COMPRENDRE LES PRINCIPES DE VRAY
 REGLER LES PARAMÈTRES DE RENDU SOUS VRAY
 CREER DES LUMIÈRES AVEC VRAY
 POSITIONNER DES CAMÉRAS : VRAY PHYSICAL CAMÉRA
 PARAMETRER UN ECLAIRAGE INTÉRIEUR (SCÈNE D'APPLICATION)
 SHADERS COMPLEXE
 RECREER UN ECLAIRAGE EXTERIEUR (SCÈNE D'APPLICATION)
 GERER LA POST PRODUCTION SUR PHOTOSHOP

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance, de 1 à 2 personnes, des salles dédiées à la formation, PC et logiciel fournis par stagiaire, attestation de suivi de stage, évaluations formatives à l'issue des différentes séquences et sommative à la fin de session. Support dématérialisé transmis en fin de session ;

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Parcours pédagogique

JOUR 1

- COMPARER LES DIFFÉRENTS MOTEURS DE RENDU
- Comparatif des moteurs de rendus : Scanline, Iray,
- Quicksilver, Mental Ray, Vray
- COMPRENDRE LES PRINCIPES DE VRAY
- Primary Rays
- Secondary Rays
- REGLER LES PARAMÈTRES DE RENDU SOUS VRAY
- Les réglages du moteur de rendu Vray
- Présentation des différents panneaux et options
- Découvrir l'image Sampler : le rendu Bucket et Progressive
- Découvrir le Global DMC
- Découvrir le Color Mapping
- Le Global Illumination (GI) sous Vray
- Le principe de la Brute Force
- Le principe du light cache
- Le principe de l'Irradiance Map

JOUR 2

- CREER DES LUMIÈRES AVEC VRAY
- Vray Light (Plane, sphère, dome, mesh, disc)
- Vray Sun, Vray sky
- Vray les
- Le principe de Vray dome avec une HDRI
- POSITIONNER DES CAMÉRAS : VRAY PHYSICAL CAMÉRA
- Les paramètres de la distance focal
- Les paramètres de l'exposition
- Depth of field
- Motion Blur
- PARAMETRER UN ECLAIRAGE INTÉRIEUR (SCÈNE D'APPLICATION)
- Le cadrage de la caméra
- Éclairage (light Balance)
- Matériaux
- Paramètres de Rendu

JOUR 3

- UTILISATION DE SHADERS COMPLEXE
- Les liquides
- L'eau de la piscine
- RECREER UN ECLAIRAGE EXTERIEUR (SCÈNE D'APPLICATION)
- Le cadrage de la caméra
- Éclairage (light Balance)
- Matériaux
- Paramètres de Rendu
- GERER LA POST PRODUCTION SUR PHOTOSHOP
- Faire de la composition dans photoshop
- Retoucher l'image

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
 26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
 Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
 36 rue des Bourdonnais - 75001 Paris
 Tél. 01 44 88 95 15

  
 www.graphland.fr

- Utiliser les couches
- Evaluation finale théorique par un quizz de 30Min
- Certification (selon dossier stagiaire)
- Evaluation finale théorique par un quizz de 30Min
- Certification (selon dossier stagiaire)
- Informations complémentaires du programme :
- Equivalence : sans objet
- Passerelle : Sans objet
- Suite de parcours : Sketchup spécifique
- Débouchés : Architecture – Décoration - Scénographie

La formation V-ray sur SKETCHUP permet de s'initier aux fonctionnalités spécifiques du rendu avec Sketchup. Elle peut être dispensée dans nos

Méthodes et modalités d'évaluation

Préparation au PCIE

Modalités d'Accessibilité

Ce programme est accessible aux personnes en situation de handicap (envoyez un email à referenthandicap@graphland.fr).



Durée

21.00 Heures

3 Jours

Effectif

De 1 à 2 Personnes



Contactez-nous !

Laura FERREIRA
Ingénieure commerciale

Tél. : 0472101277
Mail : laura.ferreira@graphland.fr

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
36 rue des Bourdonnais - 75001 Paris
Tél. 01 44 88 95 15



www.graphland.fr