

## SKETCHUP AVEC V-RAY

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

### Compétences visées

Utiliser un logiciel de conception tridimensionnelle pour créer, modifier des objets, des dessins, des plans, des scènes et appliquer un moteur de rendu spécifique.

### Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de définir la création d'images 3D réalistes avec V-Ray pour SketchUp.

### Population visée

Architecte, designer d'objets industriels, de mobiliers, illustrateur en 3D.

### Pré-requis

Avoir les connaissances de bases de SketchUp ou avoir suivi la formation SketchUp Initiation.

### Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Possibilité de délégation de la formation et de la certification ACU auprès d'un organisme partenaire, certifié NF et Qualiopi, DOLFI FORMATION (<https://www.dolfi.fr>).

### Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.

Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.

Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

### Contenu

#### Découverte de V-Ray

- Mettre en place un rendu avec V-Ray
- Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3D
- Introduction à l'illumination globale

#### Créer des matériaux réalistes avec V-Ray

- Paramétrer le V-Ray material
- Réflexion réaliste des matériaux (métal)
- Réfraction réaliste des matériaux (verre)
- Textures de Bump, de Displacement, d'Opacité.
- Les autres matériaux V-Ray

#### Eclairage de scènes 3D avec V-Ray

- Placer l'éclairage en illumination globale
- La V-Ray Light
- Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur et d'intérieur
- HDRI et éclairage basé image
- V-Ray light Material : l'éclairage basé objet
- V-Ray sun : créer un environnement de ciel réaliste
- Prise de vue photoréaliste avec la V-Ray camera
- Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques