








Passage de Vray 2 à Vray 3.6 pour Sketchup

 Durée	2 jours - 14 heures
 Niveau	Perfectionnement
 Public	Cette formation concerne les personnes formées à Vray Sketchup, les architectes, Designers d'objets Industriels, de mobiliers, Illustrateur en 3D, Décorateurs, Architectes d'intérieur.
 Pré-requis	Vous devez impérativement avoir une connaissance de l'outil informatique et du logiciel vray 2 pour sketchup
Objectifs pédagogiques de la formation	Vous apprendrez à réaliser des rendus photo réalistes avec Vray 3.6
 animateur/ Formateur	Les formateurs se déplacent sur le lieu que vous avez choisi pour faciliter la formation. Le Formateur est un professionnel, il exerce depuis de nombreuses années dans le domaine de la modélisation 3D.
 Moyens d'évaluation mis en œuvre	Une évaluation des acquis sera réalisée suite au suivi de ce stage. Les résultats seront remis aux stagiaires suite à leur correction par le formateur.
 Moyens d'encadrement	L'encadrement des stagiaires sera assuré par la direction de Kouros Formation ou, à défaut, par le formateur.

Programme 1/2

Découverte du logiciel V-RAY et des bases du PHOTORÉALISME EN 3D

- ▶ Nouveauté de la version 3.6 (lumières V-Ray, Géométries V-Ray, Proxys, Interface...)
- ▶ Les différents modes de rendu (interactifs, progressif, bucket mode)

Créer un matériau avec V-RAY

- ▶ Utilisation de la nouvelle bibliothèque de matériaux V-Ray

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE


KOUROS FORMATION, une marque GRAPHIK CHANNEL

Sarl au capital de 20.000€ enregistrée sous le numéro de Siret : 492 486 121 00022

Numéro de déclaration : 11 75 41 542 75

11 rue Jouye Rouve - 75020 Paris • 01.83.56.08.28 • info@kouros.fr • www.kouros.fr

Programme 2/2

Créer un matériau avec V-RAY

- ▶ Placer l'éclairage en illumination globale
- ▶ Les lumières photométriques ,La V-Ray
- ▶ Light, mesh light...
- ▶ Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur / intérieur
- ▶ HDRI et éclairage basé image
- ▶ Utilisation du Depth of Field (profondeur de champ) et de l'Aerial perspective
- ▶ 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

Évaluation des connaissances acquises

