



Rendus réalistes d'un projet (types et niveaux)



Durée totale

1 journée de 7 heures



Prérequis

Maîtriser les conventions du dessin architectural.
Avoir suivi les sessions d'Initiation 2D et 3D ou maîtriser tous les outils 2D & 3D.



Contact et délai d'accès

formations@cadequipement.fr

01 53 31 36 22 / 08 05 29 30 31

Inscription possible dès réception et acceptation du devis.
Le délai d'entrée en formation varie entre 3 jours et 1 mois.



Lieu de formation

Formations en présentiel à Paris, Nantes, et Lille ou à distance via visio-conférence (Zoom ou Teams) avec des sessions de groupe limitées à 6 participants.



Modalités pédagogiques

Chaque stagiaire utilise une station de travail avec la dernière version du logiciel. Formation mixte théorique- pratique, intégrant des réflexions professionnelles appliquées à des cas pratiques.



Modalités d'évaluation

- Evaluation d'entrée en formation via un tour de table
- Evaluation formative via l'avancée de la maquette fil rouge
- Evaluation à chaud de la formation en fin de session.



Tarif de la formation (HT)

390 € en formule groupe et à partir de 1 150 € en formule personnalisée.

Prise en charge

Via votre OPCO, votre Fonds d'Assurance Formation ou France Travail.



Sanction

Certificat de réalisation délivré à l'issue de la formation, attestant de la participation et de la validation des objectifs de la formation.



Personnes en situation de handicap

Pour une meilleure prise en charge, veuillez nous informer de votre situation de handicap.



Rendus réalistes d'un projet (types et niveaux)

Objectifs

Maîtriser les principes généraux du logiciel Vectorworks pour le rendu réaliste d'un projet, en utilisant le menu RENDU et l'outil SOURCE LUMINEUSE ainsi que le paramétrage des TEXTURES RENDERWORKS du Gestionnaire des Ressources.

Programme

Paramétrer de manière approfondie les Textures Renderworks

- **Utiliser le Gestionnaire de Ressources :**
 - Explication et création de textures
 - Paramètres Couleur, Réflexion, Transparence, Relief
 - Création d'une texture à partir d'une image téléchargée ou d'une couleur unie
 - Notion de Fresnel, diffraction et transmission de la lumière
 - Application d'une texture à une classe Matériau.
- **Se servir de la Palette d'outils « Dessin 3D » – « Outil source lumineuse & Héliodon » :**
 - Explication et création de sources lumineuses diverses
 - Paramétrage de l'intensité et de l'altitude
 - Paramétrage d'un Héliodon et étude d'ensoleillement.
- **Développer la création d'images avec le menu Rendu & l'outil Caméra :**
 - Différences entre tous les types de rendu réalistes (de l'OpenGL au mode de rendu le plus sophistiqué)
 - Notion de lumière d'ambiance, de lumière indirecte & de lumière HDRI
 - Rappel sur les outils de navigation
 - Implantation et paramétrage de Caméras : définition d'un point de vue
 - Création de viewports Rendu.

Appliquer ses connaissances

- Création d'une ou plusieurs textures Renderworks
- Implantation de sources lumineuses, naturelles ou artificielles
- Implantation de caméras avec réglages de vue et création de viewports.

Rappeler la nécessité de créer un calque dédié aux sources lumineuses