DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation Vray pour Sketchup : Textures et rendu Initiation + Approfondissement

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 22 519 09 66

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 CHF HT (standard) 1 980,00 CHF HT (remisé)
Public :	Dessinateur, chargé de projets architecturaux, décorateurs
Pré-requis :	Maîtriser les fonctions de base de SketchUp
Objectifs :	Créer des textures complexes - Découvrir et maîtriser les notions d'éclairage 3D - Eclairer vos scène intérieures ou extérieures pour produire des images et des matériaux réalistes
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	CAO100269-F

Note de satisfaction des participants:	4,71 / 5
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Prendre en main Vray Sketchup

Présentation de l'interface
Parcours des différents menus et barres d'outils
Présentation des différentes fenêtres
Organisation des palettes

Découvrir les textures de base

Les différents canaux et leurs fonctions : diffusion, salissure, réflexion, réfraction, opacité
Les propriétés avancées : option matériaux, maps, contraintes
La prévisualisation (sol, mur, générique, ...)
Les réglages rapides

Atelier pratique : modification des réglages sur une texture de base. Application de cette texture sur différents objets. Modifications de réglages et aperçus. Création de texture types : plastique, verre, matériaux divers

Utiliser les textures non procédurales

Avantages et contraintes du mode non procédurale (à base de fichier image)
Recherche de fichiers de texture image en ligne ou de la bibliothèque sketchup
Analyse du type d'image (image permettant la répétition)
Application d'image dans les différents canaux

Atelier pratique : création de texture avec le mode non procédurale, paramétrages des différents réglages. enregistrement des textures créées et aperçus.

Découvrir les types de matériaux de base

Utilisation de la bibliothèque vray
Choix d'un matériaux en fonction de la texture voulue
Ajouts de propriétés au matériaux
Mixage de textures
Réglages et test des propriétés

Atelier pratique : création de texture complexes mêlant bosses, reflets, brillance, réfraction, transparence, etc...

Utiliser les différents types d'éclairages

Le soleil sketchup
Eclairage rectangulaire
Eclairage sphère
Eclairage spot
Eclairage omni
Choix du type d'éclairage en fonction de la scène
Test de réglages des différents types de lumières

Atelier pratique : sur différentes scènes (architecture, objets, ...) application d'éclairages et réglages pour des rendus optimisés.

Découvrir les textures procédurales

Avantages et contraintes du mode procédurale
Test des différents effet 2D : dégradés, damiers, grilles, eau, ...
Test des différents effets 3D : bruit, cellular, roche, ...
Test des différents effets en raytracing

Atelier pratique : création de texture avec le mode procédurale, paramétrages des différents réglages. enregistrement des textures créées et aperçus

Utiliser les géométries

Vray Fur (poils, herbe, etc...)
Vray clipper (soustraction ou intersection de géométrie)

Atelier pratique : sur différentes scènes (architecture, objets, ...) application de texture complexe, création d'objet par soustraction ou intersection

d’objets.

Découvrir les éclairages particuliers

Eclairage photométrique (IES) lumières de fabricants téléchargeables
Eclairage dôme et images HDRI

Atelier pratique :téléchargement création de groupes de lumières IES, éclairage de matériaux avec image HDRI