

## Formation Vray pour Sketchup : Textures et rendu Initiation

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

<b>Durée :</b>	3 jours
<b>Public :</b>	Dessinateur, chargé de projets architecturaux, décorateurs
<b>Pré-requis :</b>	Maîtriser les fonctions de texture, rendu et de modélisation sketchup
<b>Objectifs :</b>	Créer des textures complexes - Découvrir et maîtriser les notions d'éclairage 3D - Eclairer vos scènes intérieures ou extérieures pour produire des images et des matériaux réalistes
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO100267-F
<b>Code CPF:</b>	RS5191 - contactez-nous au 22 519 09 66
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,64 / 5
<b>Certifications :</b>	PCIE 2022-CAO 3D score : 171,68 / 100 calculé le 01/04/2024

### Prendre en main Vray sketchup

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

### Manipuler 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...**

### **Découvrir 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.**