

# Formation Vray pour Sketchup : Textures et rendu Initiation + Approfondissement

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 09 72 37 73 73

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Dessinateur, chargé de projets architecturaux, décorateurs
<b>Pré-requis :</b>	Maîtriser les fonctions de base de SketchUp
<b>Objectifs :</b>	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
<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>	CAO100269-F
<b>Code CPF:</b>	RS5191 - contactez-nous au 09 72 37 73 73
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	4,71 / 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

## 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**