

Formation Vray pour Sketchup : Textures et rendu Initiation + Approfondissement

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

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarif inter-entreprise :	2 775,00 € HT (standard - Certification hors certification) 2 220,00 € HT (remisé - Certification hors certification)
■ 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
■ Modalité d'évaluation :	La certification « ICDL - Concevoir des projets techniques avec des outils et logiciels de CAO 3D » repose sur un test composé de 36 questions à réaliser en 35 minutes. L'ensemble des examens ICDL suit ce format standardisé, avec un taux d'obtention fixé à 75 %. Le prérequis à la validation de la certification requiert donc qu'un candidat réponde correctement à 27 questions sur 36 (75%). En cas de résultat inférieur à ce seuil, le candidat ne valide pas la certification mais reçoit une attestation de passage. Elle s'accompagne d'un rapport de diagnostic détaillé, mettant en lumière les compétences acquises et celles restant à consolider. Ce document constitue un véritable outil d'orientation pour le candidat et l'organisme de formation, en identifiant les axes de progrès et les moyens à mobiliser pour atteindre le niveau attendu.
■ Certification :	La formation prépare à la certification ICDL - Concevoir des projets techniques avec des outils et logiciels de CAO 3D détenue par ICDL, enregistrée le 24/09/2025 sous le numéro 7249 au Répertoire Spécifique de France Compétences . Taux de réussite : pas de données disponibles, calculé le 01/03/2026

■ **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.

■ **Modalité 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 :** 11 jours ouvrés en cas de financement CPF.

■ **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