

Formation Vray pour Sketchup : Textures et rendu Initiation + Approfondissement

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 02/318.50.01

Durée :	5 jours
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
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO100269-F
Code CPF:	RS5191 - contactez-nous au 02/318.50.01
Note de satisfaction des participants:	4,71 / 5
Certifications :	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