

# Vray pour Sketchup : textures et rendu initiation + approfondissement

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

DAWAN  
GAYE Fatoumata  
09.72.37.73.73  
carif-aquitaine@dawan.fr

## Accès à la formation

### Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(ve) non salarié(e)

### Sélection :

Dossier

### Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

### Conditions d'accès :

Maîtriser les fonctions de base de Sketchup

### Prérequis pédagogiques :

Maîtriser les fonctions de base de Sketchup

### Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

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

## Contenu et modalités d'organisation

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 matériau en fonction de la texture voulue Ajouts de propriétés aux 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 effets 2D : dégradés, damiers, grilles, eau, ... Test des différents effets 3D : bruit, cellulaire, 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,

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**

## Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

## Et après ?

Suite de parcours

**Non renseigné**

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00212496	du 01/01/2021 au 31/12/2021	Pessac (33)	DAWAN		Non éligible	
00249493	du 01/01/2022 au 31/12/2022	Pessac (33)	DAWAN		Non éligible	
00396295	du 30/10/2023 au 31/12/2025	Bordeaux (33)	DAWAN		Non éligible	