

Public concerné :

Architectes, les designers de mobiliers,
Illustrateur en 3D, Décorateurs, Architectes
d'intérieur.

Niveau requis :

Connaissances de l'outil informatique et de
sketchup

Objectif : Vous apprendrez à réaliser des
rendus photo réalistes avec Vray

Moyens pédagogiques :

- Grilles d'évaluation de niveau
- Formateurs recrutés pour leurs
expériences professionnelles et leurs
compétences pédagogiques
- 8 personnes maximum / stage
- 1 ordinateur par personne
- Chaque notion est expliquée au tableau
et suivie immédiatement d'un exercice
pratique
- Les exercices évoluent en difficulté au
fur et à mesure du stage
- Un support de cours sera remis à
chaque participant en fin de formation
- Assistance téléphonique gratuite

Niveau /certification obtenue :

Certification PCIE/ICDL

Durée : 3 jours

Délai d'acceptation :

Mise en place des cours dès acceptation de
votre financement

Accessibilité Handicapé :

Conditions d'accueil et d'accès au public en
situation d'handicap

Vray pour Sketchup

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

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

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

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 réglage

Retouches colorimétriques

Création de retouches colorimétriques avec le VFB
Sauvegarde des paramètres de retouche
colorimétrique et historique des retouches
Sauvegarde des images fixes et animées