

## SKETCHUP ET THEA RENDER

1 jours (7 heures en présentiel ou 7 heures à distance en classe virtuelle)

### Compétences visées

Utiliser un logiciel de conception tridimensionnelle pour créer, modifier des objets, des dessins, des plans, des scènes et appliquer un moteur de rendu spécifique.

### Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de lister les fonctionnalités de THEA Render, d'optimiser ses lumières naturelles, de gérer les lumières artificielles, de choisir les matériaux et de préparer ses rendus.

### Population visée

Utilisateur de SketchUp.

### Pré-requis

Avoir les connaissances de bases de SketchUp ou avoir suivi la formation SketchUp Initiation.

### Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

### Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D, certifié Google SketchUp.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.  
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.  
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).  
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.  
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

### Contenu

#### Présentation de Thea Render et de son extension pour SketchUp

- L'interface et ses différents paramétrages

#### Configurer l'éclairage naturel avec une image

- La création du ciel (image sphérique du ciel)
- Les éclairages ponctuels (spots, ampoules) et diffus (écrans, néons,...)
- Savoir augmenter la lumière naturelle

#### Ajouter de la lumière artificielle

- Définir des sources d'éclairage artificiel
- Projeter de la lumière à l'aide d'une matière Emitter

#### Convertir une matière SketchUp en matière Thea Render et vice versa

- Le paramétrage des matériaux (transparence, réflexion, réflexion "glossiness", réfraction, "bump",...)

#### Illustrer des scènes réalistes

- Le plan infini
- La mise en place et l'aménagement d'une scène réaliste
- La création de visites virtuelles

#### Gérer les rendus

- Les lancements des rendus
- Configurer les rendus pour des images de haute qualité