

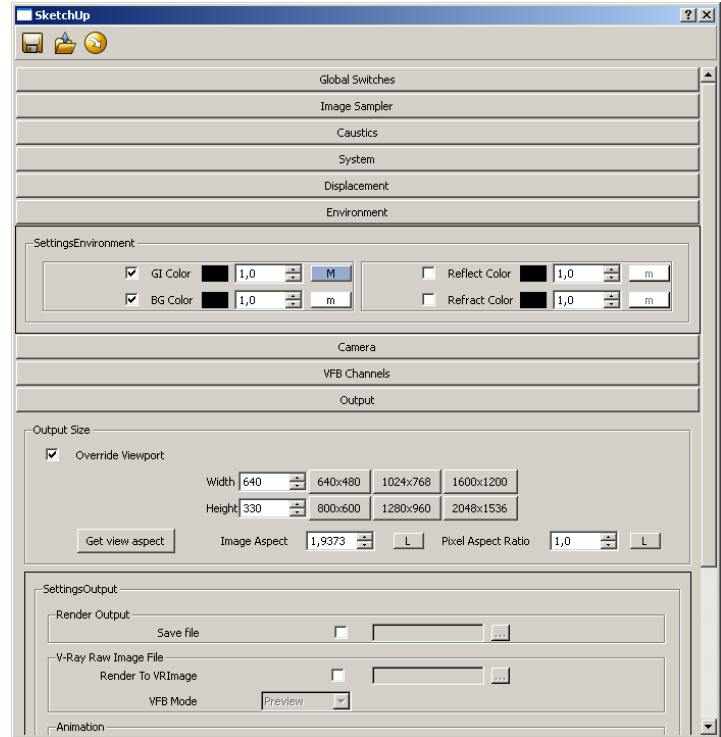
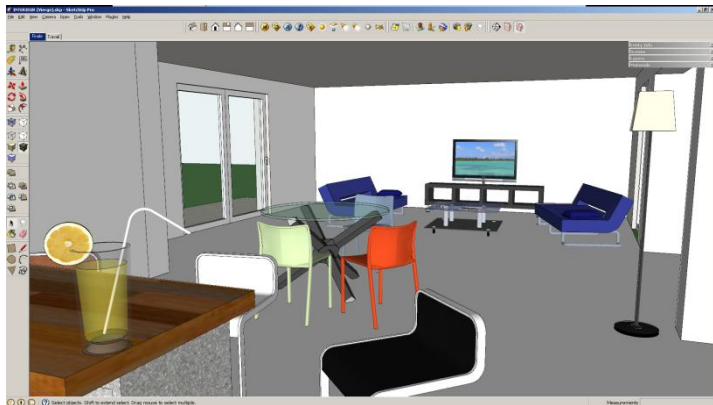
## V-Ray for SketchUp 1.48.94

### 2<sup>ème</sup> tutoriel :

### RENDU INTERIEUR

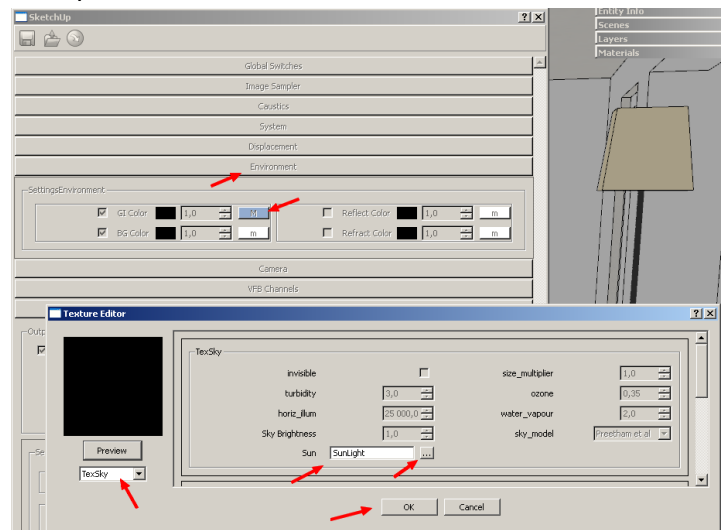
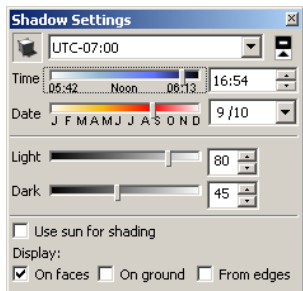
<http://forum.asgvis.com/index.php?topic=6617.0>

Fichier test : « INTERIEUR (Vierge).skp » :



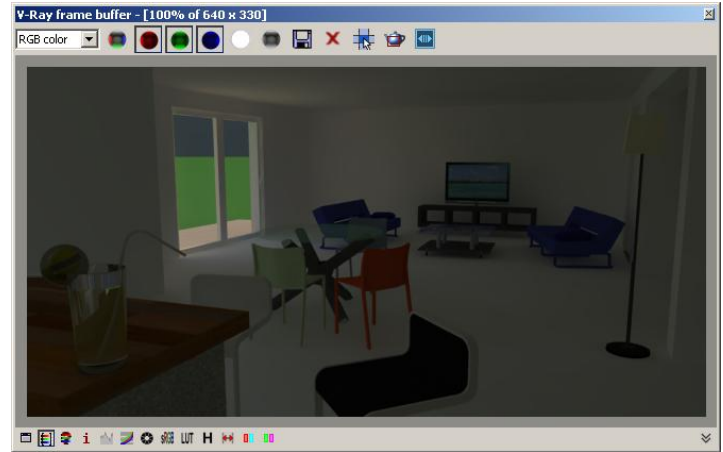
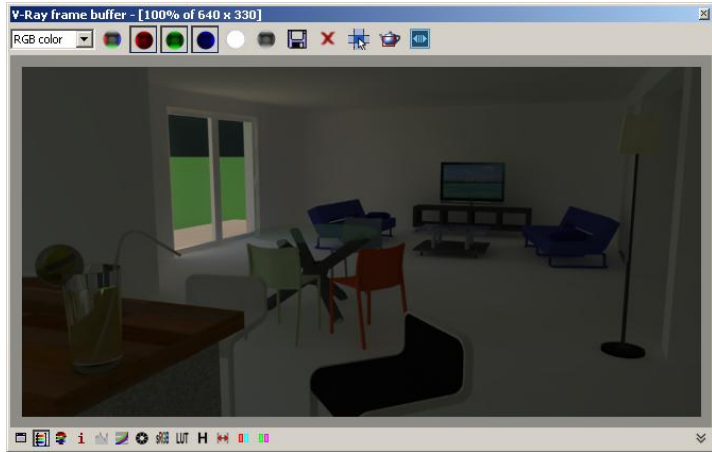
Le GI (Global Illumination) sera paramétré sur le type TexSky :

On va rendre la scène en nuit tombée pour pouvoir travailler l'éclairage intérieur :

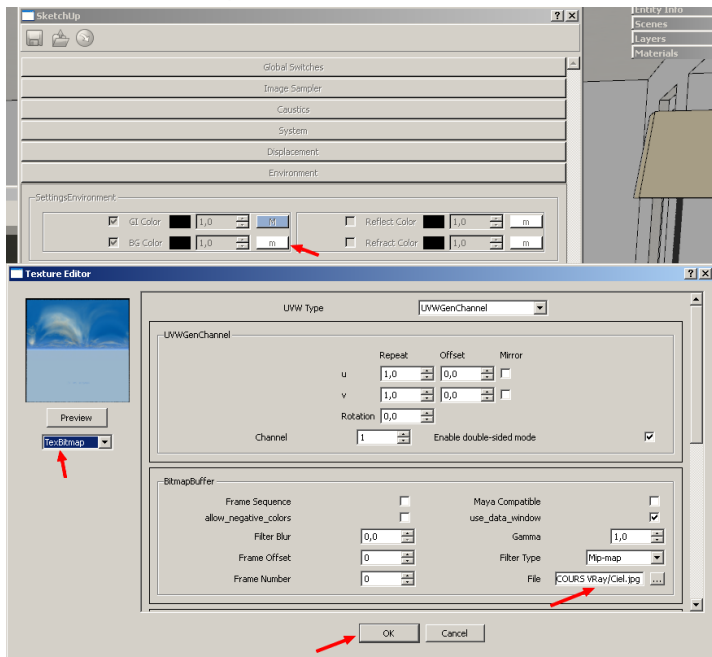


Le paramétrage général est le suivant :

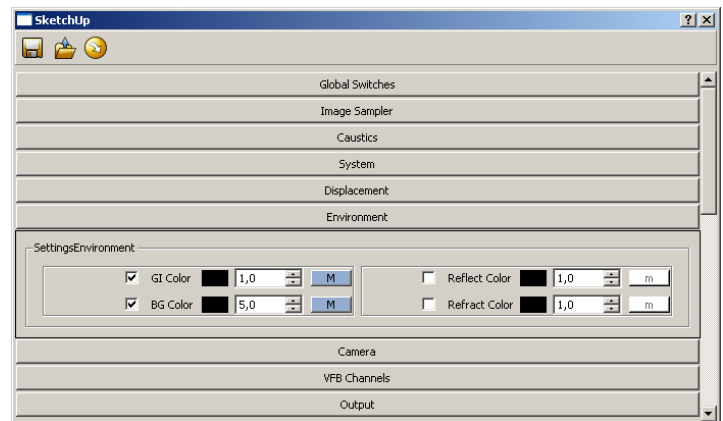
Le premier rendu donne une scène en pénombre et c'est ce qui était recherché :



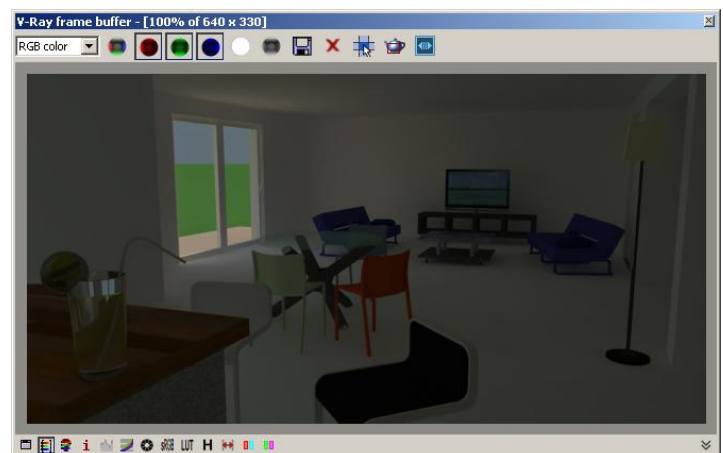
On devra toutefois paramétrer le BG sur un JPG de ciel :



On va donc augmenter le coefficient de BG à 5.0 environ :



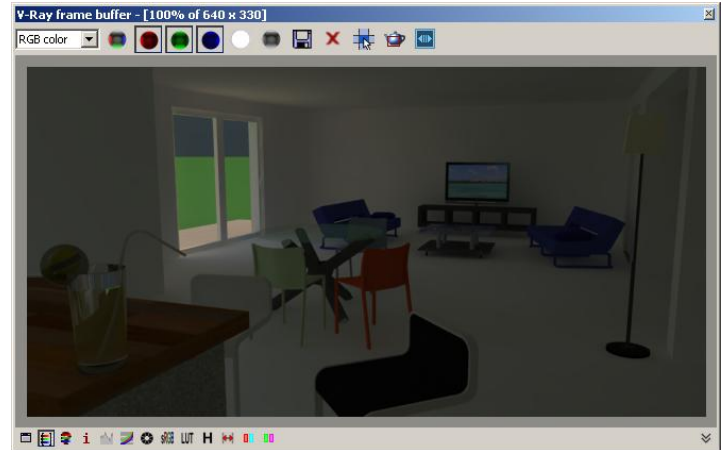
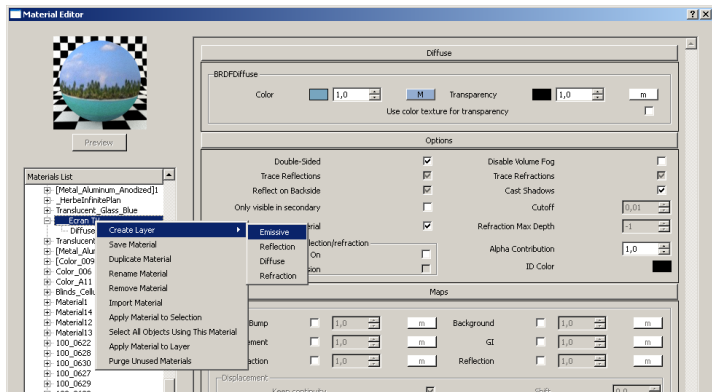
Le rendu est correct :



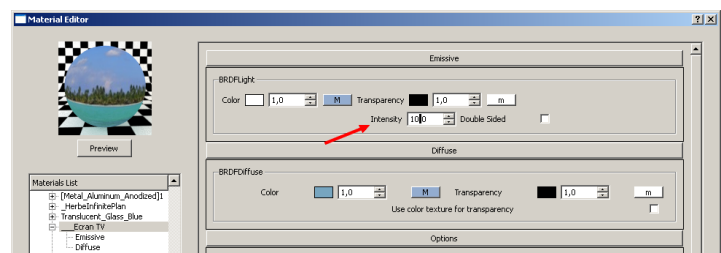
Le ciel rendu est trop sombre par rapport à la luminosité extérieure :

Il faudrait paramétrer la texture de l'écran de télévision pour qu'elle émette de la lumière.

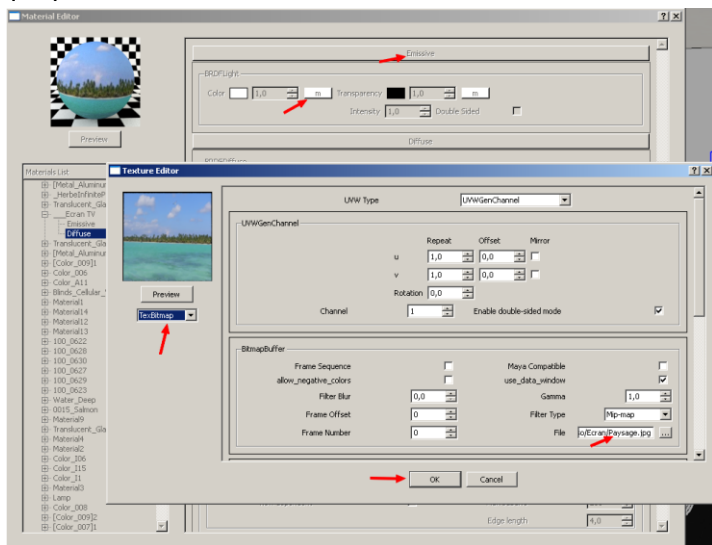
On va rajouter une couche (layer) « Emissive » sur le matériau en question :



On va passer l'intensité de la couche « Emissive » de 1.0 à 10.0 :

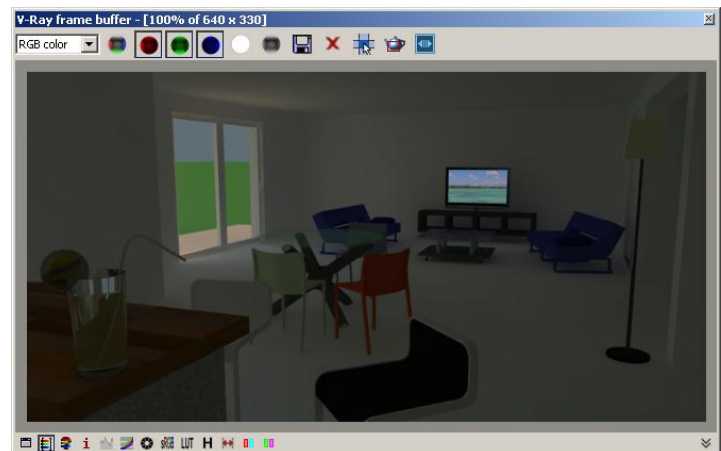


Pour la couche « Emissive », on utilisera la même texture que pour l'écran :

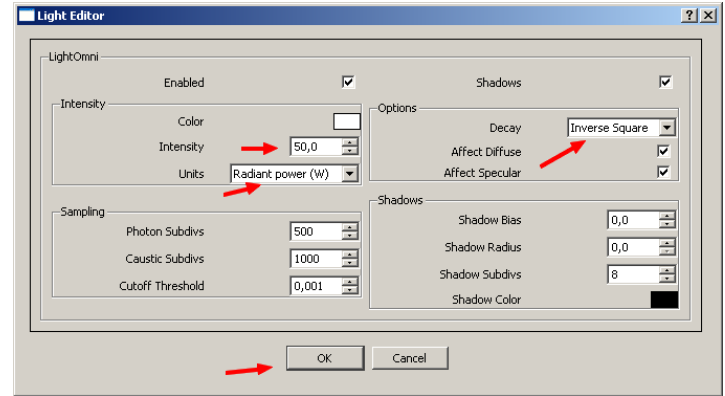
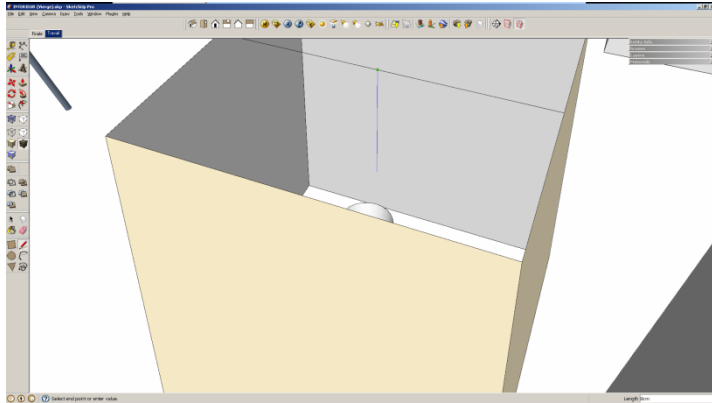


Le rendu est correct.

On va placer l'éclairage ponctuel dans la lampe sur pied à droite de la scène :



Quelques lignes de construction seront nécessaires :



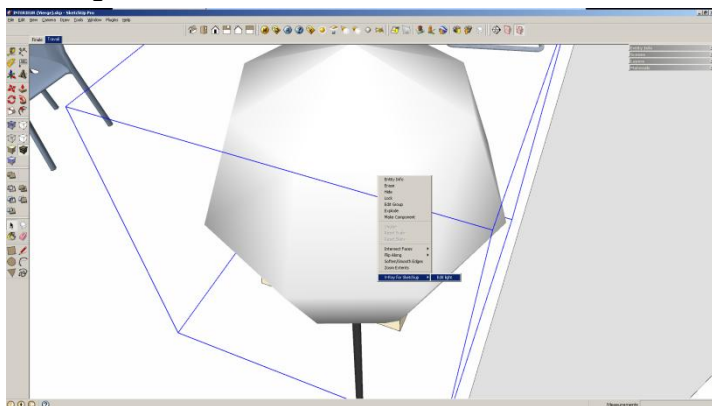
On prendra « l'Omni light » :



On positionnera celui-ci à notre point de repère.

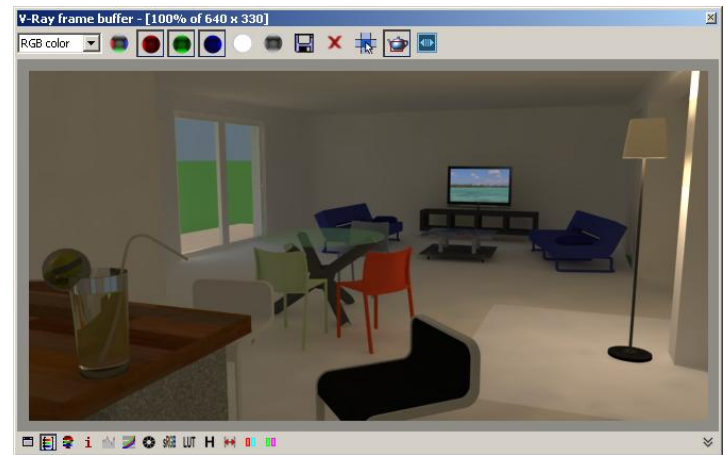
Le redimensionnement de l'affichage de « l'Omni Light » est possible avec l'outil « mise à l'échelle ».

Puis on réalisera un click-droit / « V-Ray for SketchUp » / « Edit light » :



On paramètrera la puissance lumineuse en Watt de la source de lumière :

Le rendu :



On va maintenant placer 3 spots encastrés au dessus du bar à l'aide de lignes de construction :

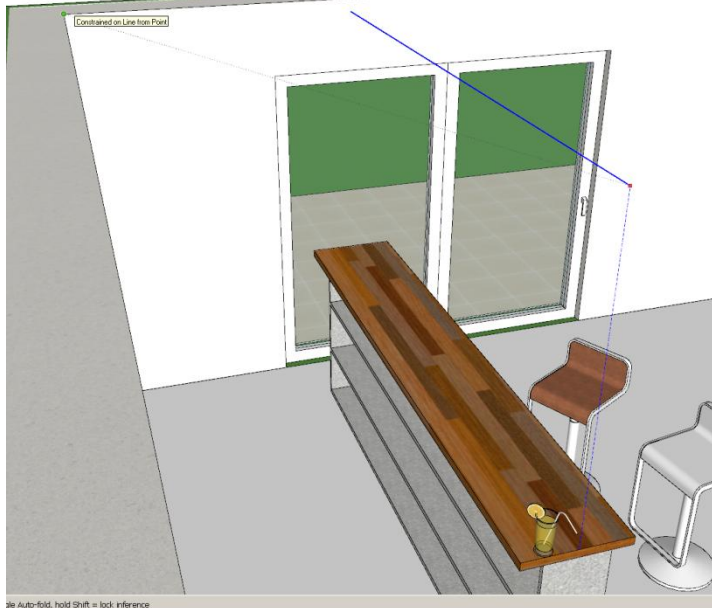
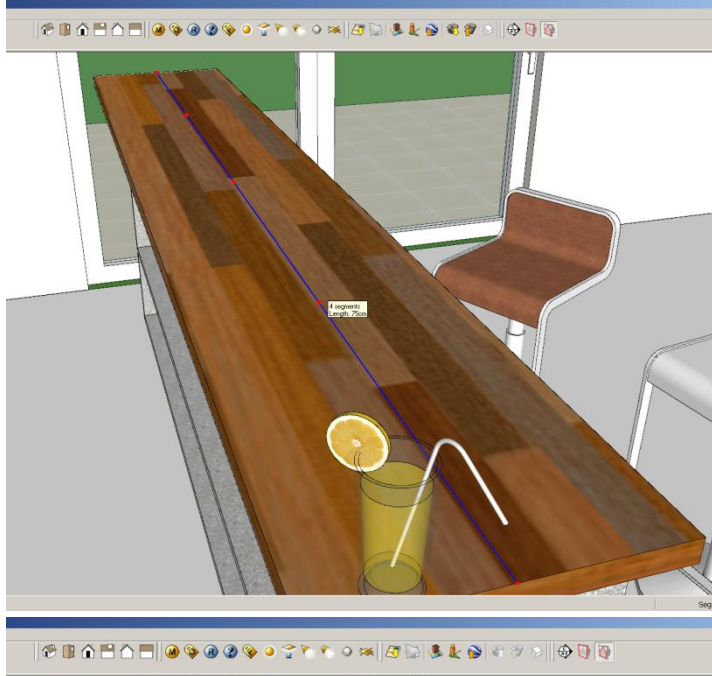
S.A.R.L. minimal **béton**

15 Route de Sainte TULLE - 04860 PIERREVERT

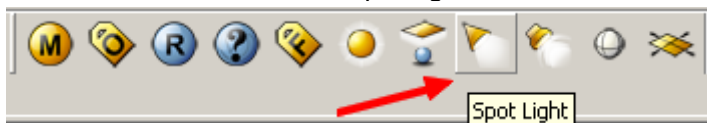
06.10.49.14.71 - Fax : 04 1333 4008

[contact@formation-sketchup.fr](mailto:contact@formation-sketchup.fr)

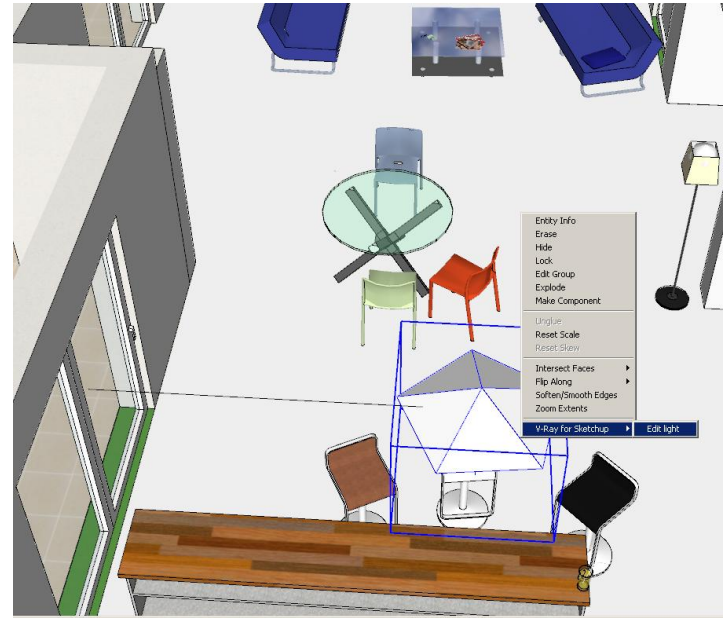
Déclaration d'activité 93.13.13295.13



On utilisera, cette fois, des « Spot Lights » :

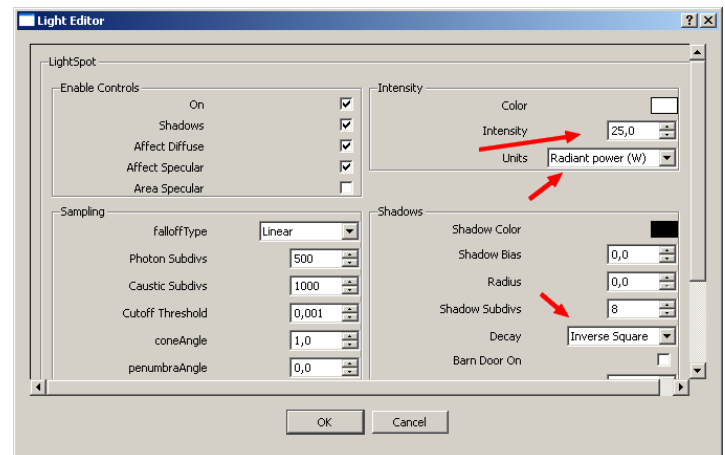


On accèdera au paramétrage comme pour un « Omni light » :



On paramètrera la puissance à 25 Watt et le Decay (atténuation) en « Inverse Square » conformément à la réalité :

(Attention, sur cette version de V-Ray, le paramètre « Decay » se trouve par erreur dans le Panneau « Shadows »)



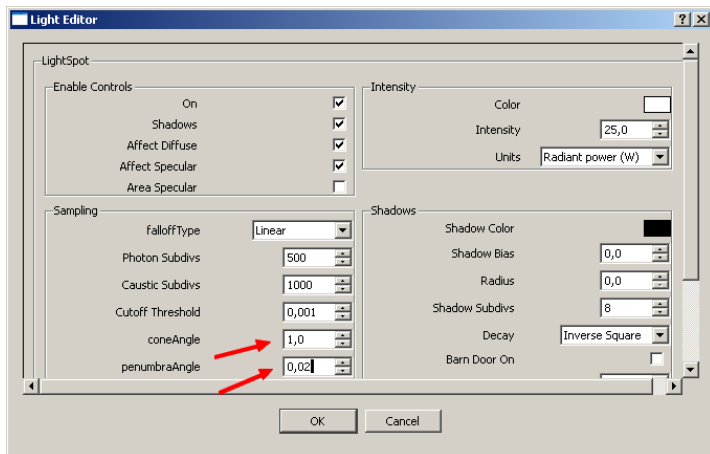
Le rendu fait apparaître une marque de spot franche :



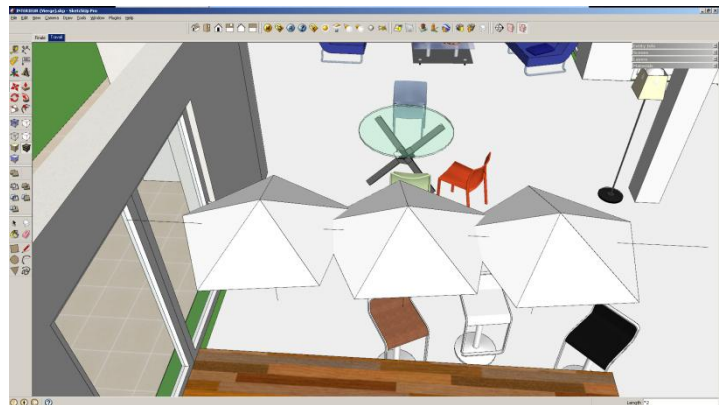
On peut régler les paramètres suivants :

- « coneAngle » : Angle du cône lumineux
- « penumbraAngle » : Angle de pénombre autour du cône

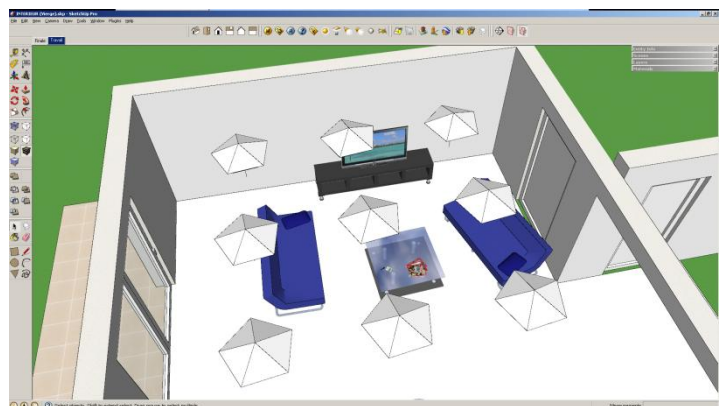
Attention, ces deux paramètres s'expriment en radian et non en degrés :  $\text{RADIAN} = \text{DEGRE} \times \pi / 180$



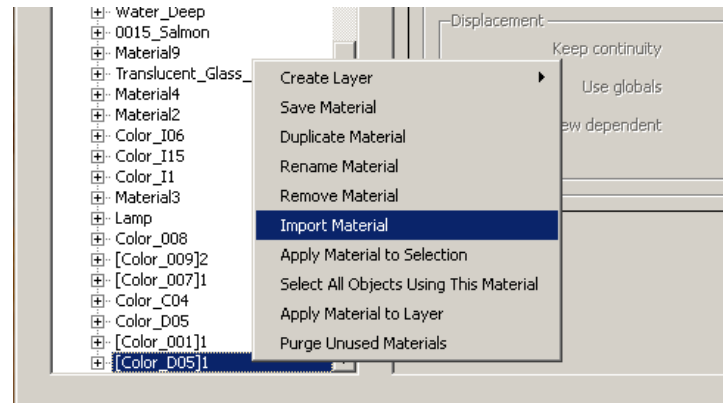
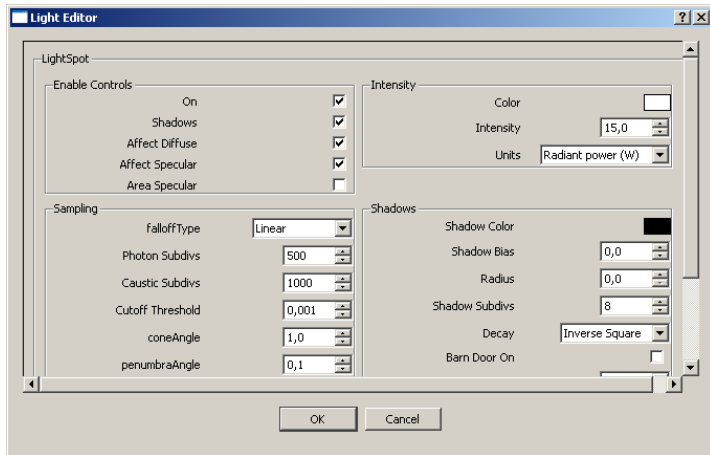
On fera une copie multiple pour placer les 3 spots au dessus du comptoir :



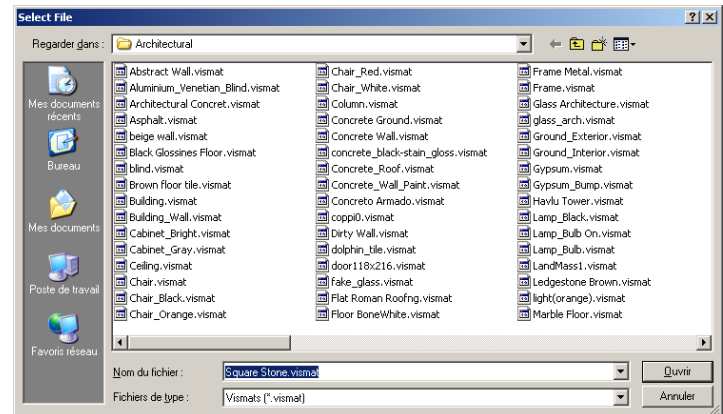
De la même manière, on placera 9 spots pour l'éclairage du salon :



On utilisera le paramétrage suivant :

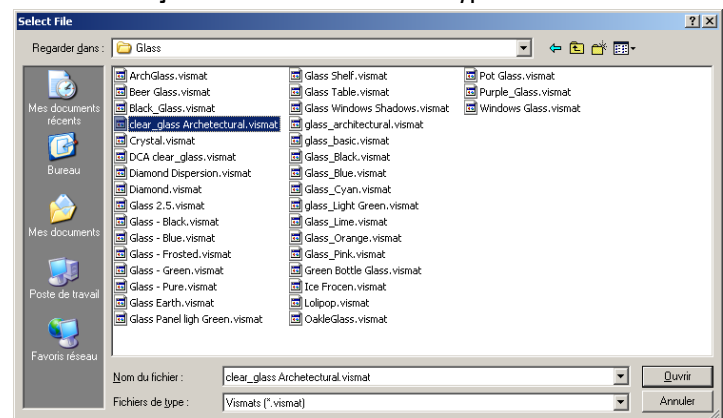
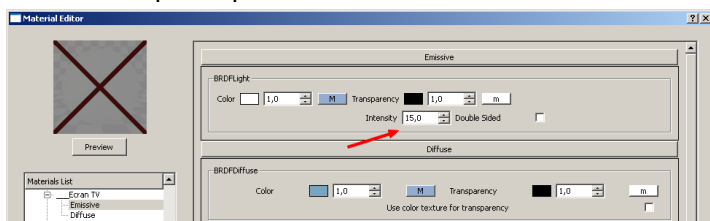


Le rendu présente un éclairage correct, il restera à travailler sur les matériaux :



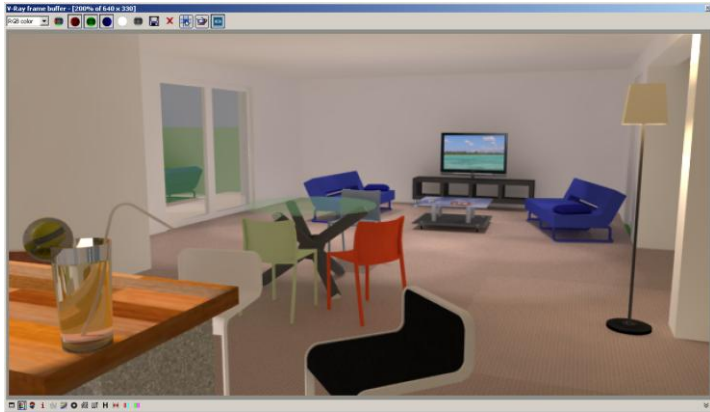
Les vitres manquent de réflexion, on pourra utiliser un .vismat (ou ajouter de la réflexion en type Fresnel) :

L'écran manque un peu de luminosité :

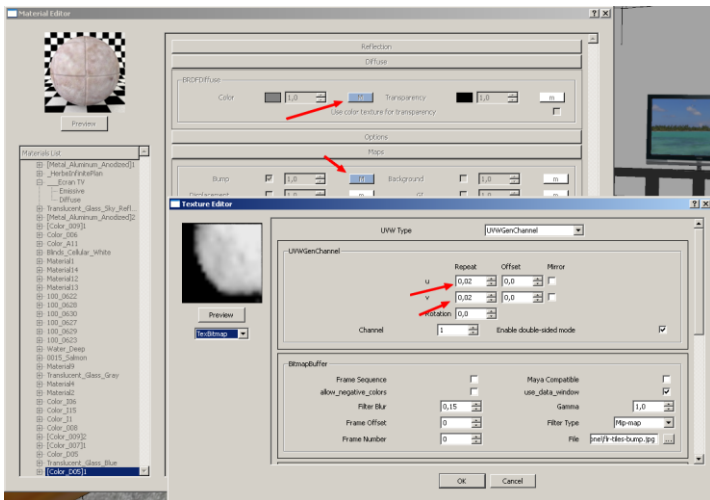


Le sol sera couvert en carrelage :

Le rendu fait apparaître un problème d'échelle. Le carrelage est répété environ 50 fois trop vite au sol :

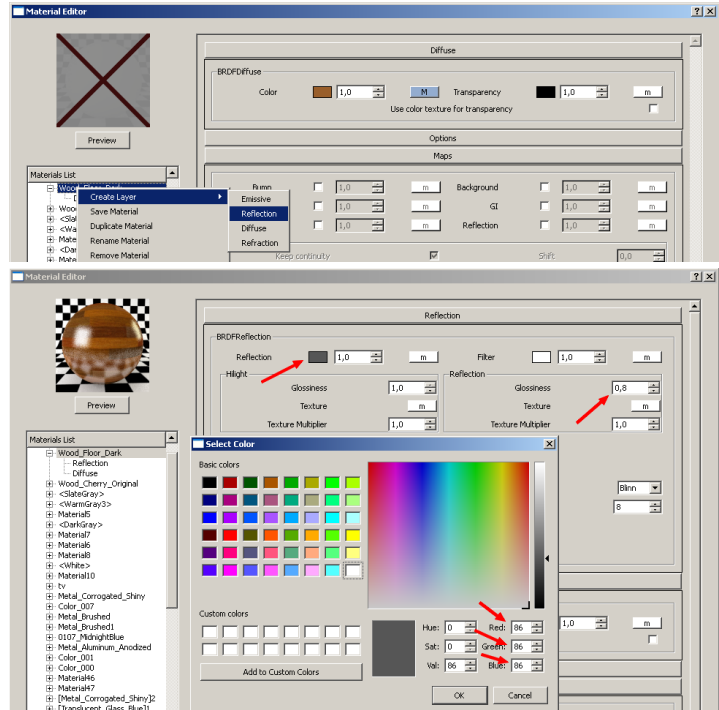


On changera les paramètres u et v de « repeat » à 1/50<sup>ème</sup> de leur valeurs initiales (soit 0,02) pour la texture de la couche « Diffuse ». Il faudra faire la même manipulation pour la texture du « Bump » afin de maintenir celle-ci à la même échelle :

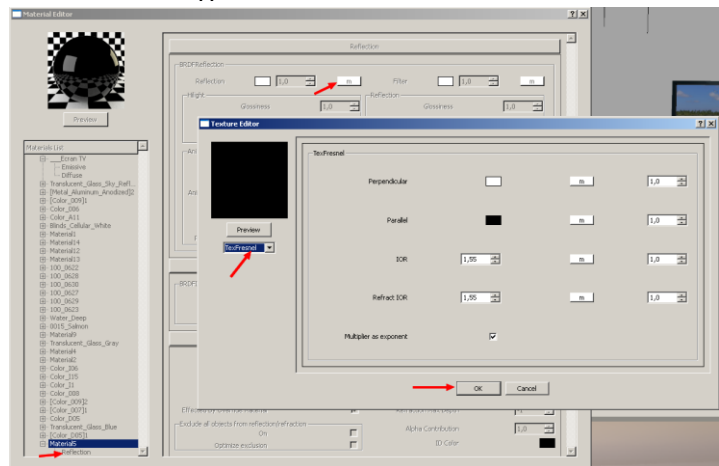


On ajoutera une couche de réflexion au bois du plan de travail :

- 30% d'intensité (environ 85/255)
- 0,8 de « glossiness » (flou)

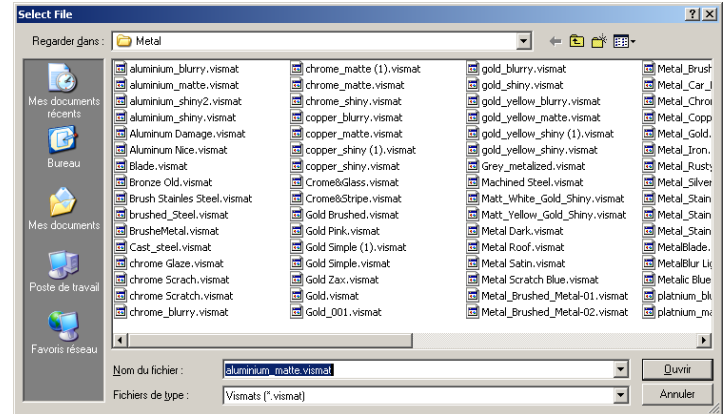
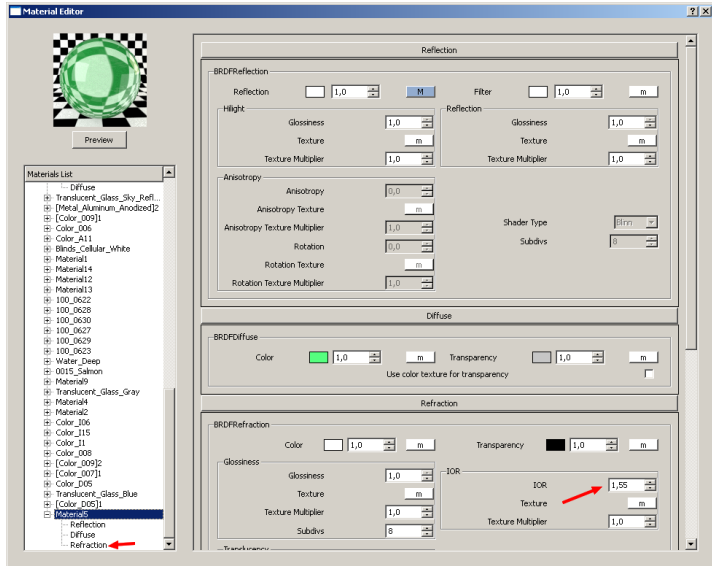


Pour le verre de la table principale, on ajoutera une couche de réflexion de type « Fresnel » :



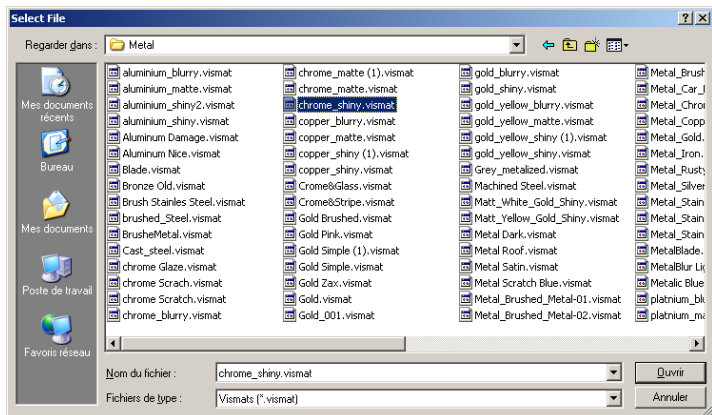
Puis une couche de réfraction d'IOR=1.55 (verre) :



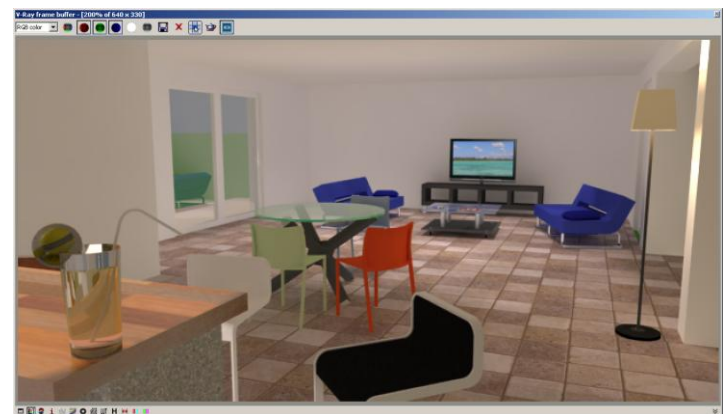


Le processus est identique pour le verre de la table basse.

Les pieds des fauteuils et du meuble TV recevront :



Le rendu donne :



Les 3 chaises colorées recevront :

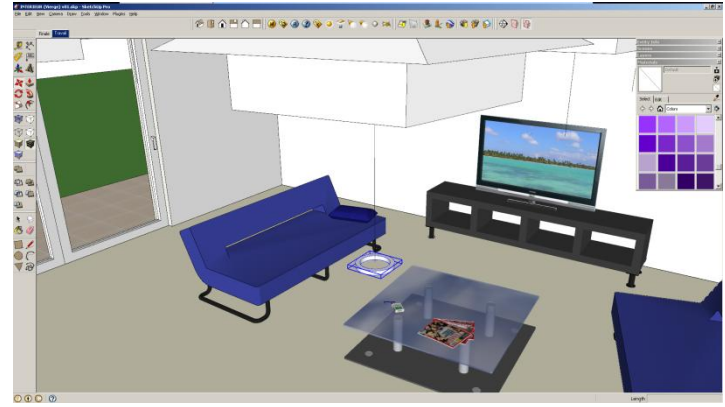
- Car Paint / Car\_Paint\_Light\_Yellow.vismat
- Car Paint / Car\_paint\_Olive\_green.vismat
- Car Paint / Car\_paint\_Light\_red.vismat

Les pieds de la table basse recevront :

Le pied de la table recevra :

- Wood / HardWood Floor.vismat

Le rendu :



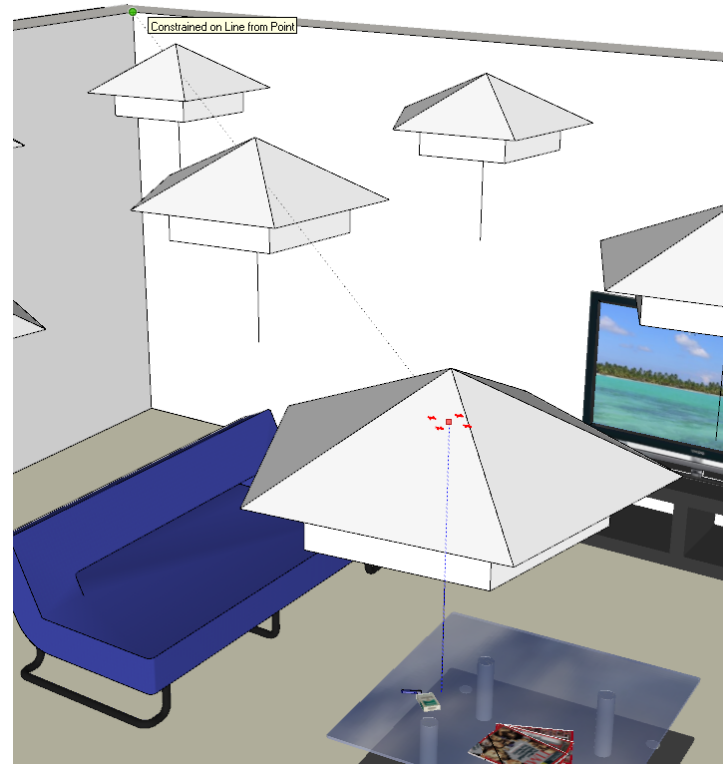
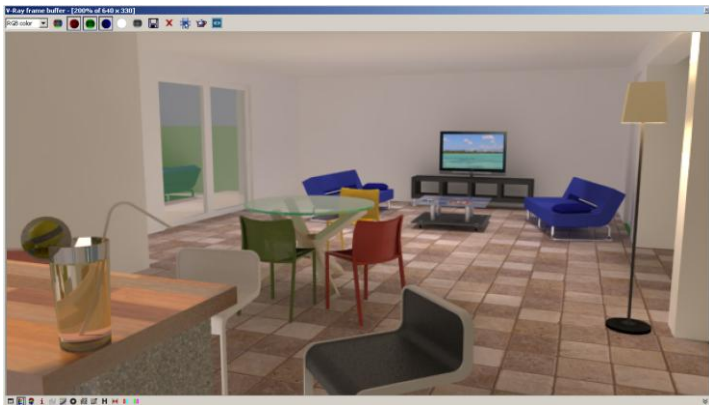
Les chaises de comptoir recevront, pour le plastic blanc :

- White Plastic.vismat

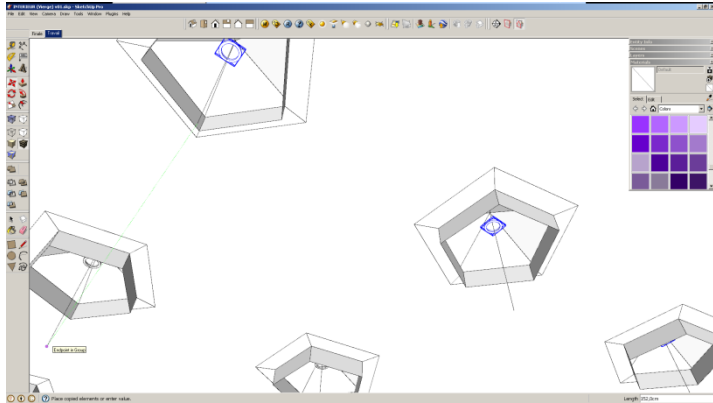
Les assises :

- White Glossy Plastic.vismat (pour la blanche)
- Plastic\_Dark.vismat (pour la noire)
- Plastic\_Red.vismat (pour la marron)

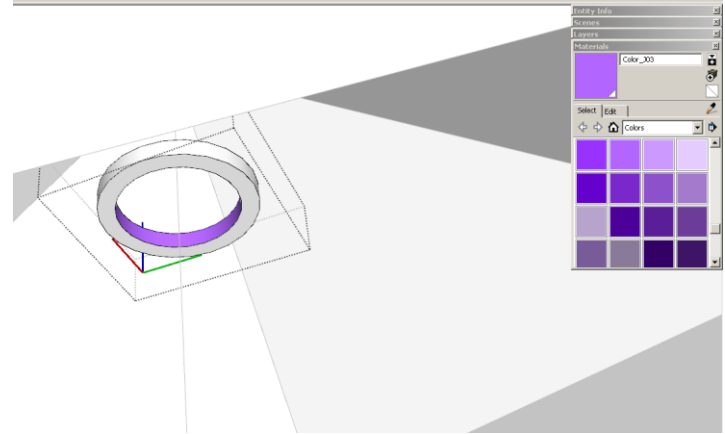
Le rendu :



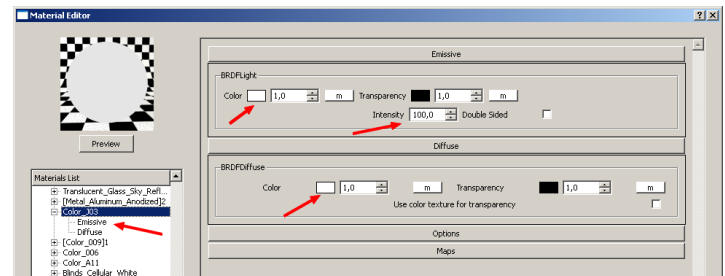
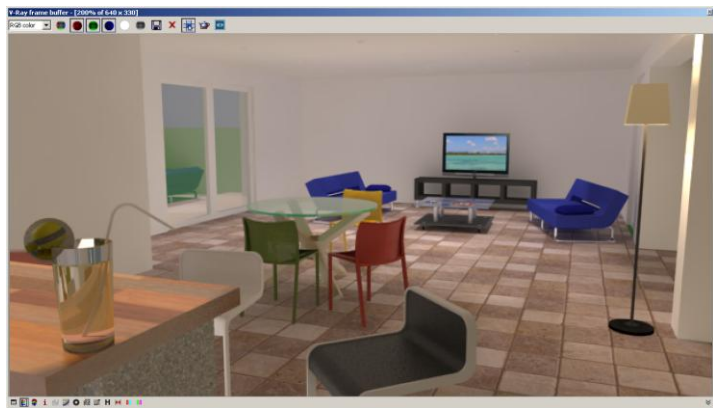
Il restera à positionner la représentation des spots encastrés au plafond :



On va simuler cela en rendant émissive une partie du spot :



Les spots apparaissent à peine :



Le rendu :

En réalité, les spots, du fait de la présence de la vitre de l'ampoule et des défauts optiques, reçoivent d'eux-mêmes de la lumière.

[www.formation-sketchup.fr](http://www.formation-sketchup.fr)

**minimal** Formation

S.A.R.L. minimal **béton**

15 Route de Sainte TULLE - 04860 PIERREVERT  
06.10.49.14.71 - Fax : 04 1333 4008

[contact@formation-sketchup.fr](mailto:contact@formation-sketchup.fr)

Déclaration d'activité 93.13.13295.13



[www.formation-sketchup.fr](http://www.formation-sketchup.fr)

minimal **béton** - 15 Route de Sainte TULLE - 04860 PIERREVERT - 06 10 49 14 71 - Fax : 04 1333 4008 - [contact@formation-sketchup.fr](mailto:contact@formation-sketchup.fr)  
SIRET 502 053 333 000 14 RCS MANOSQUE - NAF 2369Z - TVA Intracommunautaire FR77 502 053 333