

---

## Programme de formation V-RAY Rendu Revit

---

**Durée :** 14H

**Objectifs :** Créer des images 3d réalistes avec V-Ray.

**Pré-requis :**

- Spécialiste en animation 3D.
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

**Public :** Personne nouvellement formée à Sketchup, ou souhaitant découvrir le rendu photo réaliste haut de gamme appliqué aux maquettes Sketchup. Architectes, Designers d'objets industriels.

**Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :**

En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et logiciel V-ray

Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation

Méthode interactive et intuitive

Cas pratiques et études de cas, Quizz

Support Stagiaire

**Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation :** Exercices pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

**Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants :** Fiche d'évaluation à chaud à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

**Modalité de suivi de l'action de formation :** Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

**Détail du programme :**



# HM FORMATION

## **DÉCOUVERTE DE V-RAY ET PRINCIPES DU PHOTORÉALISME EN 3D :**

Mettre en place un rendu avec V-Ray  
Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3d  
Introduction à l'illumination globale

## **CRÉER DES MATÉRIAUX RÉALISTES AVEC V-RAY:**

Paramétrer le V-Ray material  
Réflexion réaliste des matériaux : créer du métal  
Réfraction réaliste des matériaux : créer du verre  
Textures de Bump, de Displacement, d'Opacité...  
Création de matériaux avancés à partir de cas concrets  
Environnement de réflexion  
Les autres matériaux V-Ray

## **ECLAIRAGE DE SCÈNES 3D AVEC V-RAY:**

Placer l'éclairage en illumination globale  
Les lumières photométriques de 3dsmax  
La V-Ray Light  
Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur et d'intérieur  
HDRI et éclairage basé image  
V-Ray light Material : l'éclairage basé objet  
V-Ray sun : créer un environnement de ciel réaliste  
Prise de vue photoréaliste avec la V-Ray camera  
Exporter les images ou l'animation : choix des formats et Résolutions

## **VARIANTES**

Création d'un Jeu de Variantes et acceptation d'une variante principale  
Ajouts d'éléments dans un jeu de variantes  
Comparaison des variantes

## **EXPORT / IMPORT**

Exportation : géométrie croisée, calques  
Importation de modèles REVIT avec liaison  
Importation de dessins Autocad  
Importation d'épaisseurs de ligne DWG/DXF  
Importer / lier un Jeu d'annotations DWF  
Importation d'objets ACIS

**Sanction de la formation / Validation** : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)