

## 01/ Acquérir les principes du photoréalisme en 3D

Mettre en place un rendu avec V-Ray  
Principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3D  
Paramétrer l'illumination globale et l'ambiante occlusion

## 02/ Concevoir des matériaux réalistes

Paramétrer le V-Ray material  
Réflexion réaliste des matériaux : créer du métal  
Réfraction réaliste des matériaux : créer du verre, plastique  
Création de matériaux avancés à partir de cas concrets  
Environnement de réflexion  
Les autres matériaux V-Ray

## 03/ Maîtriser l'éclairage de Scènes 3D

Environnement Lights Sources pour espaces semi-ouverts  
Utilisation des SPOTLIGHTS (cone angle, penumbra,...)  
Utilisation des IES Lights (fichiers IES)  
Éclairage diffus par plans / La V-Ray Light  
V-Ray light Material : l'éclairage basé objet  
L'impact HDRi Environnement Lights / HDRi et éclairage basé image  
Utilisation de l'option Défaut Lights pour les scènes d'intérieur  
Placer l'éclairage en illumination globale  
Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur et d'intérieur

## 04/ V-Ray : Optimiser pour des rendus rapides et esthétiques

Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques  
Différentes méthodes d'antialiasing et d'illumination globale

## 05/ Exporter les images ou l'animation : choix des formats et résolutions

La touche finale : utiliser Photoshop ou GIMP avec V-Ray  
Importation d'objets OBJ, Collada DAE

## 06/ Personnaliser le logiciel

Global Switches : Override Materials  
Paramétrer Physical Camera (standard, spherical, fisheye,...)  
Paramétrer la vitesse de l'objectif, obturateur, F-Number, Film Speed Iso, Effet de flou de profondeur de champ  
Paramétrage de l'Environnement : Notions de SUN & Sky (paramètres GI color et BG color)  
Comprendre l'Ambiant occlusion / Eclairage Ambient  
Les différents canaux utilisables pour la post-production (Render channels via le Frame Buffer)  
Réglage de l'Output  
Render Mixage Raytracing et sketch

REF. CDC-061

### PUBLIC

Personnes formées à Revit souhaitant découvrir le rendu photoréaliste avec V-Ray. Architectes, Designers tous secteurs, Décorateurs, Architectes d'intérieur, Illustrateur en 3D. Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter.

### OBJECTIFS

Acquérir les fondamentaux du photo-réalisme en 3D

### PRÉREQUIS

Évaluation diagnostique réalisée en amont. Avoir une bonne connaissance de l'outil informatique et du logiciel Revit.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES

Exposés alternant théorie et pratique, études de cas, correction travaux pratiques et ateliers. 1 support de cours par personne.