

Rendu avec V-RAY pour Revit

Référence : AUTVRAY

Durée : 1 jour

Certification : Aucune

CONNAISSANCES PREALABLES

- 1- Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows.
- 2- Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel plus.
- 3- Avoir suivi la formation Revit Architecture ou posséder les connaissances et compétences équivalentes.
- 4- Nos formations inter-entreprises se déroulent dans un environnement PC ; si vous travaillez sur Mac, merci de le signaler à votre interlocuteur habituel

PROFIL DES STAGIAIRES

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

OBJECTIFS

- Créer des images 3D réalistes avec V-Ray.

CERTIFICATION PREPAREE

Aucune

METHODES PEDAGOGIQUES

- Mise à disposition d'un poste de travail par stagiaire
- Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique pendant le stage
- La formation est constituée d'apports théoriques, d'exercices pratiques, de réflexions et de retours d'expérience
- Le suivi de cette formation donne lieu à la signature d'une feuille d'émargement

FORMATEUR

Consultant-Formateur expert BIM

METHODE D'EVALUATION DES ACQUIS

- Auto-évaluation des acquis par le stagiaire via un questionnaire
- Attestation de fin de stage adressée avec la facture

CONTENU DU COURS

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

Création de matériaux réalistes avec V-Ray

- Paramétrage de 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 des scènes 3D avec V-Ray

- Placer l'éclairage en illumination globale
- Les lumières photométriques de 3DS MAX
- Le 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
- Exportation d'images ou d'animation : choix des formations 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 dessin Autocad
- Importation d'épaisseurs de ligne DWG/DXF
- Importation/Liaison à un Jeu d'annotations DWF
- Importation d'objets ACIS