

## Communication-Simulation REVIT et l'outil de rendu V-RAY

**Logiciels :** Revit, V-Ray

**Durée :** 21 heures (3 jours)

**Horaire :** 9h00 – 17h00 (1h de pause pour le déjeuner)

**Lieu :** Paris 10° arrdt

**Délai d'accès à la formation :** De 3 à 5 semaines en fonction des financements

**Niveau d'entrée :** Niv. 5 (bac+2)

**Public :** Ce module est destiné aux architectes, chargés de communication des projets, graphistes, illustrateurs, scénographes, merchandiseurs, agenceurs.

**Objectif :** Bloc de compétence : code 3 – Elargissement des savoirs et savoir-faire.

Mettre en place une approche structurée de l'outil moteur de rendu V-RAY à partir de REVIT®.

**Capacités ou compétences professionnelles visées :** Acquérir une autonomie professionnelle dans l'utilisation des fonctions de base sur REVIT et V-RAY : le contexte BIM, la modélisation, la gestion première, les présentations de type rendu et les images photoréalistes.

**Prérequis :** Faire partie du public défini

Pour le distanciel :

- avoir un poste équipé de 4 Go de Ram au minimum, d'une webcam et d'un micro
- avoir installé sur son poste les logiciels REVIT et V-RAY
- avoir suivi nos webinars gratuits d'initiation aux formations distancielles

**Modalités pédagogiques :** Laboratoire informatique : groupe limité à 10 stagiaires.

- Formation en présentiel ou en distanciel synchrone (au choix).
- Alternance entre présentation de concepts par le formateur et mise en application par les apprenants sous forme d'exercices concrets, proposés et encadrés.

**Profil des intervenants formateurs :** Le formateur est architecte et maîtrise l'outil V-RAY qu'il utilise dans un cadre de production.

**Les acquis en fin de stage :** Savoir utiliser le logiciel VRAY comme applicatif de rendu avec Revit pour produire des images et des rendus réalistes.



**Conditions de réussite :** Durant toute la formation, il faudra être intégralement présent et attentif aux concepts présentés et les mettre en pratique en réalisant les exercices proposés de façon participative. Après, et pendant une période minimum de 2 mois, il sera nécessaire de mettre en application ses acquis, idéalement, dans un cadre professionnel. A défaut, dans tout autre cadre ou celui de notre « libre-service » proposé gratuitement suivant nos conditions d'accès.

**Evaluation des acquis :** Contrôle de connaissances en fin de module, de 45 min, compris dans la durée. La validation est obtenue à partir de 20/30 points obtenus.

## Déroulé

### Jour – 1 7 heures

#### Introduction

- Information sur V-RAY
- Lancement de V-RAY, le plugin Revit
- Utilisation des outils de navigation
- L'interface (panneau de contrôle, éditeur de matériaux, fenêtre de rendu)
- Réglage de l'heure de la journée
- Créer des scènes, exporter le projet

#### Création de scènes

- Créer une capture d'image fixe
- Exporter le projet
- Création des vues V-RAY
- Création et exportation de la vidéo
- Création de panorama

### Jour – 2 7 heures

#### Paramétrages

- La caméra, la profondeur de champs
- Les paramètres de scènes
- Les couches Alpha
- Le Displacement
- Définition et mise en place des lumières
- Définition et mise en place de l'environnement (la brume, les nuages, le ciel...)
- Définition et mise en place des matériaux (type de matériaux, transparences par textures...)

#### Rendu

- Qualité de rendu
- Illumination globale
- Image HDR pour l'environnement lumineux
- Moteur de calcul de la lumière (Irradiance Map, Light Cache, Deterministic Monte Carlo)
- La caméra

#### Contrôle de connaissances





**Jour – 3**  
**7 heures**

**Exercice : Scène intérieure / ou Extérieure.**

- Application d'une image dans différents canaux
- Réglage et test de propriétés
- Création d'une texture complexe
- Effets 2D et 3D (dégradés, damiers, bruit, roche)
- Effet en raytracing
- Application d'une texture complexe
- Réglages des différents types de lumière sur des scènes
- Mise en place de lumières « fabriquant »
- Gestion de l'éclairage de matériaux
- Finalisation du rendu

**La Post Production**

- La fenêtre V-Ray Frame Buffer
- Les calques rendus Elements
- La maquette blanche – le réglage des lumières

**Contrôle de connaissances**