

REVIT ARCHITECTURE ET V-RAY

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Cette formation vous permettra d'identifier les possibilités du moteur de rendu V-Ray sur Revit Architecture et d'appliquer différentes méthodes pour obtenir un rendu réaliste.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permettra d'identifier les possibilités du moteur de rendu V-Ray sur Revit Architecture et d'appliquer différentes méthodes pour obtenir un rendu réaliste.

Population visée

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

Pré-requis

Connaissance indispensable des bases de Revit Architecture ou avoir suivi la formation Revit Architecture Initiation. Spécialiste en animation 3D.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers. Possibilité de délégation de la formation et de la certification ACU auprès d'un organisme partenaire, certifié NF et Qualiopi, DOLFI FORMATION (<https://www.dolfi.fr>).

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique. Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique. Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne). Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques. Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Découverte de V-Ray et principes en 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

Eclairages des scènes avec V-Ray

- Placer l'éclairage en illumination globale
- Les lumières photométriques de Revit
- 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 et 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