INSTITUT UNIVERS

Tel: 034 33 48 64 | Mob: 0561 790 453 | Email: institutunivers@hotmail.fr
Address: Rue Aissat Idir - Akbou 06001 - Bejaia |Site Web: institut-univers.com

V-RAY

Formation Conventionnée

Durée: 24 Heures

Coût: 15 000 DA

Avance: 15 000 DA

Cible:

- Architectes, designers d’intérieur, paysagistes.
- Graphistes 3D, maquettistes, modeleurs 3D.
- Étudiants en architecture, design, infographie 3D.
- Bureaux d’études, agences d’architecture ou de design produit.
- Toute personne souhaitant créer des rendus professionnels pour présentation ou concours.

Pré-requis:

- Savoir utiliser un logiciel de modélisation 3D (SketchUp, 3ds Max, Rhino, Revit...).
- Connaissances de base en modélisation, navigation 3D et manipulation d’objets.
- Aucune expérience en rendu nécessaire, mais un œil artistique est un plus.

(Formation accessible aux débutants et aux utilisateurs souhaitant professionnaliser leurs rendus.)

Objectif:

- Comprendre les bases du rendu photoréaliste avec V-Ray.
- Maîtriser l’intégration de V-Ray dans des logiciels 3D comme SketchUp, 3ds Max, Rhino ou Revit.
- Savoir créer des matériaux réalistes, gérer l’éclairage et les caméras.
- Produire des rendus fixes et animés de haute qualité.
- Optimiser les réglages de rendu pour gagner en performance et en réalisme.

Programme:

Module 1 : Introduction à V-Ray
• Présentation de V-Ray et des versions selon les logiciels (SketchUp, 3ds Max, Rhino, Revit...).
• Installation et configuration de base.
• Interface et intégration dans le logiciel hôte.
• Différences entre V-Ray CPU et GPU.

Module 2 : Lumière et caméras
• Paramétrage de la lumière naturelle (sun & sky), HDRI.
• Utilisation des lumières artificielles : spots, IES, omni, plane lights.
• Réglages de caméra : exposition, profondeur de champ, effets de lentilles.
• Techniques d'éclairage réaliste : 1-point, 3-point lighting, etc.

Module 3 : Matériaux et textures
• Création et personnalisation de matériaux V-Ray.
• Paramètres avancés : réflexion, transparence, bump, displacement, subsurface scattering.
• Import de textures PBR, maps de rugosité, normales, spéculaires.
• Utilisation de la bibliothèque V-Ray ou Quixel Megascans.

Module 4 : Paramètres de rendu et optimisation
• Réglages de qualité : brouillon, production, ultra-réaliste.
• Denoiser, Antialiasing, GI (Global Illumination), caustiques.
• Astuces pour accélérer le rendu sans perdre en qualité.
• Gestion des passes de rendu pour post-production (ZDepth, AO, Reflection...).

Module 5 : Export, animation et post-production
• Export de rendus fixes haute résolution.
• Introduction à l'animation avec V-Ray (mouvements de caméra, time-lapse d'éclairage).
• Préparer un rendu pour Photoshop ou After Effects (via passes).
• Organisation de projets, nomenclature et archivage.