

RENDU 3D PHOTORÉALISTE

2 JOURS

# V-Ray pour Blender

Le moteur de rendu photoréaliste professionnel de Chaos Group, gratuit et intégré à Blender.



DURÉE  
2 jours · 14 h



NIVEAU  
Débutant · interm.



PRÉREQUIS  
Blender initiation



FORMATEUR  
J. Legoupil

## Ce que vous saurez faire

4 objectifs

V-Ray est un moteur de rendu 3D **photo-réaliste professionnel**, reconnu dans l'industrie, avec ses propres lumières, matériaux et caméras physiquement réalistes. La formation utilise **V-Ray Community Edition**, gratuite depuis mai 2026.

- 1 Installer & configurer **V-Ray Community Edition**
- 2 Éclairer des scènes **intérieures & extérieures**
- 3 Créer des **matériaux réalistes ou cartoon**
- 4 Produire des **rendus professionnels** au V-Ray Frame Buffer



### Les fonctionnalités clés explorées

- ✓ **Chaos Cosmos Browser** : 5600 ressources gratuites (modèles, matériaux, HDRI)
- ✓ **V-Ray Sun And Sky** : soleil, ciel, lumières volumétriques, nuages
- ✓ **V-Ray Frame Buffer** : post-production, Light Mix, compositing
- ✓ **V-Ray Clipper** : coupe 3D de la scène visible au rendu
- ✓ **Proxies & Adaptive Lights** pour l'optimisation de la scène
- ✓ Conversion **Cycles** → **V-Ray** des matériaux en un clic



### Pour qui, pourquoi ?

**PUBLIC**

Utilisateurs de **Blender** souhaitant intégrer V-Ray dans leur workflow

**MOTEUR**

Utilise la puissance **CPU, GPU ou hybride**, intégré nativement à Blender

**GRATUIT**

**V-Ray Community Edition**, mêmes fonctionnalités que les versions payantes



### Pour en savoir plus



[chaos.com/fr/vray/blender](https://chaos.com/fr/vray/blender)



Version gratuite disponible depuis mai 2026



## PROGRESSION COMPLÈTE EN 2 JOURNÉES

## Le déroulé, séquence par séquence

### JOUR 1 · INSTALLATION, CAMÉRA & ÉCLAIRAGE

7 h



#### Introduction

- Installation de **V-Ray Community Edition**
- Interface & paramètres V-Ray
- **Chaos Cosmos Browser** : modèles 3D, matériaux, HDRI



#### Caméra & éclairage V-Ray

- **V-Ray Physical Camera** & ses paramètres
- **V-Ray Dome Light** : lumière 360° avec HDRI
- Rect, Sphere & Mesh Light · éclairage de studio
- Lumières volumétriques (Godrays) · **IES Light**
- **Sun And Sky** : soleil, ciel, nuages, brouillard
- Création d'un éclairage d'extérieur

### JOUR 2 · MATÉRIAUX, RENDU & VFB

7 h



#### Matériaux V-Ray

- Bases d'un shader : **color, reflection, roughness, metalness**
- Matériau **verre** : transmission, fresnel
- Mapping, textures & **V-Ray Node Editor**
- **Bump & displacement** pour le relief
- Imperfections : rayures, bosses, salissures
- Terre cuite, tissu, végétaux, peau



#### Rendu & V-Ray Frame Buffer

- Paramètres de rendu & propriétés V-Ray d'un objet
- Gestion des lumières avec **Light Mix**
- Passes de rendu, effets & étalonnage
- Effets de lentille : vignette, lens flare, glow
- Masques de rendu (**Matte**)
- **V-Ray Clipper** : coupe 3D visible au rendu

#### Les outils du workflow

- 3D** **Blender** — modélisation & scène source
- RENDU** **V-Ray Community Edition** — CPU, GPU ou hybride
- LIB.** **Chaos Cosmos Browser** — 5600 ressources gratuites

#### Méthode & résultats

- Alternance **théorie / pratique** sur cas concrets
- Rendus **plus réalistes** que le moteur Cycles
- Conversion Cycles → V-Ray en un clic



### Prêt à sublimer vos rendus avec V-Ray ?

Qualiopi

OPCO

Entreprise

PSH — référent dédié

 [contact@mandyben.com](mailto:contact@mandyben.com)
 [www.mandyben-formation.com](http://www.mandyben-formation.com)
 146 rue Paradis · 13006 Marseille