

3DS MAX AVEC V-RAY

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

Compétences visées

Identifier et appliquer les principes de la modélisation polygonale et la 3D en temps réel, de manière optimale, en ajoutant un moteur de rendu.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permettra d'identifier les possibilités de ce moteur de rendu et d'appliquer différentes méthodes pour obtenir un rendu réaliste.

Population visée

Infographistes 3D souhaitant acquérir les connaissances permettant de réaliser des images réalistes avec V-Ray.

Pré-requis

Connaissance préalable des bases de 3ds Max ou avoir suivi la formation 3ds Max les bases.

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

Présentation des concepts généraux

- Anti-aliasing
- Illumination globales
- Color mapping

Construire une scène avec V-Ray

- Géométrie
- Unité
- VRayEnvironmentFog
- VRayPhysicalCamera
- VRayFur
- VRayProxy
- VRayPlane

Les lumières et les ombres avec Vray

- VRayLight
- VRaySun
- VRayIES
- VRayShadow
- VRayShadowMap

Les Matériaux de V-Ray

- VRayMtl
- VRay2SidedMtl
- VRayFastSSS
- VRayBlendMtl

Les techniques et algorithmes de rendu

- Illumination directe
- Illumination globale
- Irradiance map
- Brute force GI
- Global photon map
- Light cache
- Caustics

Exercice pratique

- Eclairage d'une scène intérieure
- Eclairage d'une scène extérieure

Optimisation du temps de rendu

- Calcul réseau
- Le calcul distribué