

RHINOCEROS 3D AVEC V-RAY

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

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de cerner le moteur de rendu V-Ray et de lister ses éléments de base. Identifier l'organisation des composants, comme les matériaux, les différents calculs d'illumination de V-Ray.

Population visée

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

Pré-requis

Connaissance préalable des bases de Rhinoceros 3d ou avoir suivi la formation Rhinoceros 3D Initiation.

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.

Formateur

Consultant formateur, certifié Rhinoceros.

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

Interface du logiciel

- Comprendre l'environnement de V-Ray
- L'interface de la barre d'outil,
- Comprendre l'illumination globale
- Coordonnées du plan de construction
- Comprendre la structure des matériaux
- Les matériaux, diffuse, texture, bump, glossiness
- Illumination global et environnement

Construire une scène avec V-Ray

- Utilisation des HDRI en tant qu'illumination globale
- Méthode de base de rendu LC, QMC et IM
- Rendu en temps réel
- Caméra physique
- Réglages de qualité et de vitesse
- Profondeur de champs et ses caractéristiques
- Vray Sun et Sky
- Color Mapping
- Joindre des courbes / étendre une courbe
- Les lumières et leurs différences

Créations des premiers rendus grâce aux exercices

- Mise en pratique des concepts appris:
- Mise en lumière
- Création d'une scène en extérieure
- Matériaux complexes
- Joindre des surfaces
- Réflexions, réfractions, textures et décalcomanies
- Proxys
- Occlusion Ambiante
- Mise en place de différentes caméras
- Exportations des rendus
- Basse définition, haute définition
- Post-production
- Le frame buffer

Les techniques et algorithmes de rendu

- Illumination directe
- Les lumières et les ombres