HM FORMATION

Programme de formation

V-Ray pour 3D Studio Max

Durée : 14 h

Objectifs : Obtenir une maitrise du logiciel V-Ray pour atteindre des rendus de qualité photographique sur des scènes 3D d'intérieur et d'extérieur, en image fixe HD ou en animation.

Pré-requis :

- Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows. Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel avantage.
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

Public : Utilisateur de 3DS MAX autodidacte ou ayant suivi le cours de base.

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :
En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et logiciel Vray
Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
Méthode interactive et intuitive
Cas pratiques et études de cas, Quizz
Support Stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : Exercices pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Fiche d'évaluation à chaud à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Détail du programme :

PRESENTATION DU MOTEUR DE RENDU

Concept du raytracing et du biased rendering
Concept de la global illumination
Analogie avec "Mental Ray

PARAMETRES PRINCIPAUX

Antialiasing et image sampling
Algorithmes de global illumination
Irradiance map, lightcache, brute force
Gestion du noise

MATERIAUX V-RAY

V-Ray shaders
Reflection et refraction

LUMIERE V-RAY

V-Ray light (plane, dome, sphere, ...)
Photometric light, IES
V-Ray light material

PARAMETRES AVANCES

V-Ray displacement, V-Ray fur, V-Ray SSS 2
V-Ray blend
Linear Workflow, Color mapping

RENDU FIXE ET ANIME

Optimisation d'une scène (V-Ray proxy, ...)
Render Elements
Distributed rendering pour les images

Sanction de la formation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)