

3

3ds Max

Perfectionnement au rendu photoréaliste avec V-Ray


 **Durée : 3 jours**

 **Pré-requis**

- Connaissance de l'environnement Windows
- Avoir suivi la formation 3ds Max Initiation ou avoir les connaissances équivalentes

 **Public**

Graphistes, designers, architectes, architectes d'intérieur...

 **Objectifs**

- Maîtriser le moteur de rendu V-ray pour 3ds Max et l'animation

 **Modalités d'évaluation**

- Attestation de fin de formation
- Evaluation des acquis de la formation par le formateur tout au long de la formation



Moyens pédagogiques et techniques

- 1 station de travail par personne, 6 personnes maximum par session
- Questionnaire d'évaluation des connaissances et des besoins en amont de la formation et/ ou un audit téléphonique
- Alternance d'exposés théoriques et de mise en situation sur des cas sélectionnés par l'intervenant ou des cas d'entreprises
- Remise d'un support de cours



Principales compétences visées en fin de formation

- Savoir gérer la Vray_physical_cam
- Savoir créer des éclairages photoréalistes
- Savoir créer ses propres matériaux v-ray
- Savoir effectuer des rendus rapides ou qualitatifs
- Savoir exporter des passes de rendus dans Photoshop pour finalisation des images



Formations complémentaires

- 3ds Max Initiation ou Avancé



PROGRAMME

 **Les objets Vray**

- Le Vray Plane, Vray Sphere, Vray Fur, Vray Clipper

 **Matériaux**

- La gestion du Gamma
- L'éditeur de matériaux et ses options, le mode compact et Slate
- Les différents types de matériaux de V-ray (V-ray Mtl et V-ray Light, Vray Mtl Wrapper, Vray2Sided)
- Les différents types de textures (Bitmap, Noise, Color correction, Gradient, Mix, Tiles, VrayDirt, VrayEdgeText)
- Le matériaux VrayMtl en détail (reflection, refraction, translucency, Self-illumination, bump, displacement, opacity).
- L'application des coordonnées de textures UVW et initiation au dépliage UV

 **Lumières**

- Les lumières VrayLight (Plane, Dome, Sphere, Mesh, Disc), Vray IES et le Vray Sun
- Utilisation des images d'environnement HDRI Technique d'éclairage Studio et Architectural
- Le Vray Light Lister

 **Caméras**

- Création d'une caméra Physique et réglage de ses paramètres (Utilisation des différentes focales, du plan de détournement, corrections de perspectives, choix du format de cadrage et visualisation dans la fenêtre, F number, Shutter Speed, Film Speed, White balance, Depth of Field)

- Création de rendu 360° pour visionnage dans un casque de VR
- Insertion d'une 3d dans une photo grâce au Perspective match de rendus

 **Rendu**

- Comparatif entre Vray Advanced et Vray RT
- Les paramètres avancés de rendu Vray (antialiasing Image Sampler, Indirect Illumination, caustiques, Color Mapping, Les Vray Environnement)
- Le V-ray Frame buffer et ses réglages d'historiques, de lens effect, ses correction Track mouse
- Le rendu en différé, les états de scènes et les presets de rendu
- Optimisation du rendu pour de grande scènes en utilisant les proxy Vray.
- Optimisation des réglages Vray pour raccourcir les temps de rendus
- Les render element et leurs utilisations dans photoshop et After Effect (V-ray Denoiser, Vray Extratex, reflection, refraction, id materiau, Zdepth etc...).

 **Animation**

- Animation à partir de trajectoires d'animations (visites virtuelles)
- Création de clés d'animation avec autokey et set key
- L'éditeur de courbes et ses paramètres.
- Les contrôleurs d'animations et les contraintes d'animations.
- Création de visites virtuelles
- Réglages du rendu pour l'animation