

PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION 2 NIVEAUX DISPONIBLES

☆ Opérationnel

☆☆ Perfectionnement

☆ Photoréalisme

La modélisation et les détails
Le concept d'illumination globale
La caméra physique

☆ Lumières

Les Vray lights : plan, dôme, meshes
Vray IES (données constructeurs)
Vray Sun and Sky (éclairage du jour)
Vray HDRI
La photométrie et Vray Shadows

☆ Matériaux

Le Vray Mat : plastique, verre, métaux, bois, liquides...
Dégrader des objets avec le « Vray Dirt » et « Vray blend »
Le Vray light mtl, le Vray mtl wrapper...
Le Vray 2 side mtl
Les map : Vray compTex, le edgeTex, dirt, color correction, courvatures...

☆ Objets et modificateurs

Les Vray Proxy, Vray Clipper...
Les Vray géométries : plan, sphère,
Le Vray Fur
Le modificateur Vray displacement
Les Vray Properties

☆ Rendus

Utilisation de Vray RT (Real Time)
Le frame buffer
Les réglages Post production
Les lens effects
Gamma et linear Workflow, color mapping
Le sampling (antialiasing)
L'environnement
Les réglages de Global Illumination
Les caustics

☆ Optimisation

Les éléments de rendu
Les réglages avancés
La post production



OBJECTIFS

- ★ Comprendre, installer et configurer V-ray dans 3ds Max.
- ☆☆ Être capable de travailler en autonomie sur les aspects matériaux, lumières et rendus.

PRÉ-REQUIS

- ★ Connaître l'environnement informatique.
- ☆☆ Maîtriser un logiciel de modélisation 3D.

MODALITÉS

PUBLIC

Demandeurs d'emploi, particuliers, salariés, entreprises.

Toute personne souhaitant acquérir des compétences pour l'utilisation du logiciel et de toutes ses fonctionnalités annexes.

ÉVALUATION

En cours de formation : suivi des acquis.

Fin de formation : questionnaire de satisfaction et attestation de fin de formation.

PÉDAGOGIE

Formation en présentiel, distanciel, ou hybride.

Pédagogie active « learning by doing » : la pratique au cœur de la formation à plus de 80%.

Formateur spécialisé dédié et référent pédagogique pour le suivi individuel de la formation.

Assiduité vérifiée par demi-journée avec émargement.