

## PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION 1 NIVEAU DISPONIBLE

### ☆ Opérationnel

#### ☆ 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 ans 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 2 side mtl  
Les map : Vray compTex, le edgeTex, dirt, color, correction, curvature

#### ☆ 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

☆ Aucun

#### MODALITÉS

##### PUBLIC

Tout 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  
attestation de fin de formation

##### PÉDAGOGIE

Formation en téléprésentiel avec suivi distanciel post formation.

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.