

OBJECTIF DE LA FORMATION

Obtenir une maîtrise 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.

PARTICIPANT

La formation est destinée aux dessinateurs des bureaux d'études bâtiment, mécaniciens, aux constructeurs et architectes.

PRÉ-REQUIS

Utilisateur de 3D STUDIO MAX autodidacte ou ayant suivi le cours de base.

FORMATEURS

Spécialiste en dessin d'architecture.

MODALITÉS ET PÉDAGOGIE

- Questionnaire d'évaluation en début et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quiz
- Horaires : 9h00 à 12h30 – 13h30 à 17h00
- Nombre maximum de stagiaires : 8
- Formation disponible à distance ou en présentiel
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire
- Assistance téléphonique
- Attestation de fin de stage
- Questionnaire de fin de formation

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 réfraction

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 Eléments
Distributed rendering pour les images