

**FORMATION RENDUS pour V-RAY
3DS MAX**

Durée : 3 jours [21 heures]

Objectif :

- Maîtriser les outils de modélisation, textures, lumières et rendu de vray pour 3dsmax
- Maîtriser les combinaisons de rendu en production
- Savoir réaliser une post-production avec Photoshop

Public :

Professionnels souhaitant réaliser des images, perspectives, animations « fly-through » réalistes, et souhaitant optimiser ses temps de calcul de rendu en production.

Pré-requis :

Connaissances du logiciel 3ds Max

Moyens pédagogiques et techniques :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mis en situation professionnel

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 6

PROGRAMME DE FORMATION RENDUS V-RAY POUR 3DS MAX

1^{ER} JOUR

CRÉATION D'OBJET V-RAY

- Les objets VrayProxy (optimisation)
- Les VrayPlane
- VrayFur

LES MATÉRIAUX V-RAY

- Paramétrage du VRay Material
- Matériau Vray doubles faces (Double-sided)
- Matériau Vray Fusion (VrayBlend)
- Matériaux VrayLight
- Vray Fast SSS (2)
- Vray mtl Wrapper
- Autres matériaux Vray

LES TEXTURES V-RAY

- La Vray Map
- La HDRI Vray Map
- Vray Dirt
- Vray Sky
- Vray NormalMap
- Autres Textures Vray

2^{EME} JOUR

LES LUMIÈRES V-RAY

- Utilisation de l'illumination globale
- Utilisation des photométriques de 3dsmax
- Maîtrise des ombres – Vray Shadow
- Les Vray Lights
- Le HDRI et éclairage basé image

MISE EN SCÈNE

- Le Vray – environnement
- VRay Sun : environnement de ciel réaliste
- Prise de vue photoréaliste – VRayCamera
- Techniques de scènes extérieures et intérieures

PARAMÉTRAGE DE RENDU V-RAY

- Le Frame Buffer et son application Postprod
- Global Switches et paramètres généraux
- Les applications du Images Sampler
- Méthodes de calcul gestion de la GI de Vray

3EME JOUR

PARAMÉTRAGE DE RENDU SUITE

- Le Vray Environnement
- Calcul et gestion des Caustics
- Utilisation du ColorMapping
- Optimisation des rendus (Render, processing)
- Render Elements Vray. (Export, fichiers)
- Optimisation de rendu
- Le QMC Quasi Monte Carlo (BruteForce)
- Calcul de l'IrradianceMap
- Calcul de la PhotonMap
- Calcul du LightCache
- Configuration de rendu en réseau (distributed)

RENDU MULTI PASSES ET COMPOSITING

- Configuration du Render Element
- Les couches Id Matériaux et Id Objets
- Les couches éclairages multiples
- La couche Z-Depth
- La couche d'Ambiant Occlusion AO
- Externaliser son rendu en renderfarm « offline »

POSR-PRODUCTION AVEC PHOTOSHOP

- Règles de composition à maîtriser
- Maîtriser des options de fusion et ordres de calques