

FICHE PEDAGOGIQUE **FORMATION VRAY POUR 3DS MAX**

Localisation	Synthèses 4, allée de la Bourgonnette 35000 Rennes
Type	Formation courte
Durée	5 jours
Public visé	Salariés, demandeurs d'emploi, particuliers
Pédagogie	Atelier personnalisé en présentiel
Prérequis	Maîtriser 3ds Max ou avoir suivi les modules 3ds Max Initiation, Perfectionnement ou Architecture
Évaluation	Tests de positionnement en entrée et sortie de formation
Objectifs	Être capable de travailler en autonomie sur les aspects matériaux, lumières et rendus
Programme pédagogique	<p>Photoréalisme</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La modélisation et les détails ● Le concept d'illumination globale ● La caméra physique <p>Lumières</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les Vray lights : plan, dôme, meshes ● Vray IES (données constructeurs) ● Vray Sun and Sky (éclairage du jour) ● Vray HDRI ● La photométrie et Vray Shadows <p>Matériaux</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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, curvature... <p>Objets et modificateurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les Vray Proxy, Vray Clipper... ● Les Vray géométries : plan, sphère, ● Le Vray Fur ● Le modificateur Vray displacement ● Les Vray Properties <p>Rendus</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 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 <p>Optimisation</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Les éléments de rendu ● Les réglages avancés ● La post production Photoshop
Coût horaire	Contactez-nous : 02 99 26 95 26 (Rennes) / 04 28 29 05 50 (Lyon)
Accessibilité	Bâtiment de plein pied et toilettes accessibles

version du 03/12/2024