VRAY pour 3DS MAX

Initiation

Objectif(s)

Créer des textures complexes. Découvrir et maîtriser les notions d'éclairage 3D. Eclairer vos scènes intérieures ou extérieures pour produire des images et des matériaux réalistes.

Public visé

- Toute personne amenée à générer des rendus photo-réalistes de haute qualité.

Prérequis

- Connaitre l'environnement Windows.
- Avoir de bonnes connaissances des fonctionnalités 3DS Max
- Formation à distance : sous réserve de compatibilité du matériel informatique client.

Durée

2 jours (14h)

Méthodes pédagogiques

Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens Pédagogiques

- Salles équipées de stations graphiques professionnelles équipées (un poste par utilisateur), grands téléviseurs tactiles.
- Formateurs expérimentés et certifiés par Autodesk.
- Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.
- INTECH étudie les besoins spécifiques et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter quand cela est possible le contenu, la pédagogie et le matériel de nos formations. Le cas échéant, nous vous orienterons vers un autre organisme de formation.
- Accès PMR : INTECH PARIS en partenariat avec l'hôtel Mercure Fontenay, dispose de locaux en accessibilité PMR.

Modalités et délai d'accès

La formation débute à la date fixée dans la convention simplifiée, après signature de celle-ci par le client.

Modalités d'évaluations

L'apprenant réalise deux Tests Pratiques, l'un à mi-parcours et l'autre en fin de formation ainsi qu'un Questionnaire à Choix Multiples à la fin de chaque journée. TP et QCM sont évalués par le formateur.

Sanction

Validation par une attestation de formation.

INTECH SOLUTION GLOBALE
part of nti group

Programme

1. PRENDRE EN MAIN VRAY 3DS MAX
- Découvrir l'interface
- Parcourir les différents menus et barres d'outils
- Découvrir les différentes fenêtres
- Organiser des palettes

2. UTILISER LES TEXTURES DE BASE
- Utiliser les propriétés avancées : option matériaux, maps, contraintes
- Maîtriser la prévisualisation (sol, mur, générique, …)
- Modifier les réglages sur une texture de base
- Appliquer cette texture sur différents objets
- Modifier les réglages et aperçus.
- Créer des textures types : plastique, verre, matériaux divers

3. UTILISER LES TEXTURES NON PROCEDURALES
- Connaitre les avantages et contraintes du mode non procédurale
- Rechercher des fichiers de texture image en ligne ou de la bibliothèque sketchup
- Analyser le type d'image
- Appliquer une image dans les différents canaux
- Créer une texture avec le mode non procédurale
- Paramétrer différents réglages.
- Enregistrer des textures créées et aperçus.

4. MANIPULER LES TYPES DE MATERIAUX DE BASE
- Utiliser la bibliothèque vray
- Choisir un matériaux en fonction de la texture voulue
- Ajouter des propriétés au matériaux
- Mixer des textures
- Régler et tester des propriétés
- Créer une texture complexes mêlant bosses, reflets, brillance, réfraction, transparence, etc...

5. MANIER LES DIFFERENTS TYPES D'ECLAIRAGES
- Utiliser différents éclairages : rectangulaire, sphère, spot, omni
- Choisir le type d'éclairage en fonction de la scène
- Tester les réglages des différents types de lumières sur différentes scènes (architecture, objets, ...) application d'éclairages et réglages pour des rendus optimisés.

6. APPLIQUER DES TEXTURES PROCEDURALES
- Connaitre les avantages et contraintes du mode procédurale
- Tester les différents effet 2D : dégradés, damiers, grilles, eau
- Tester les différents effets 3D : bruit, cellular, roche
- Tester les différents effets en raytracing
- Créer une texture avec le mode procédurale
- Paramétrer les différents réglages
- Enregistrer les textures créées et aperçus

7. UTILISER LES GEOMETRIES
- Vray Fur sur différentes scènes (architecture, objets, ...)
- Vray clipper sur différentes scènes (architecture, objets, ...)
- Appliquer une texture complexe,
- Créer un objet par soustraction ou intersection d'objets.

8. DECOUVRIR LES ECLAIRAGES PARTICULIERS
- Maîtriser l'éclairage photométrique (IES) lumières de fabricants téléchargeables
- Maîtriser l'éclairage dôme et images HDRI
- Télécharger une création de groupes de lumières IES,
- Gérer l'éclairage de matériaux avec image HDRI