

V-RAY

NIVEAU

Basique

DURÉE : 14h

PROGRAMME



750€ Net
de TVA

OBJECTIF

Être capable de comprendre les principes de l'éclairage et des matériaux réalistes en 3D
Être capable de paramétrer l'illumination globale et l'ambiante occlusion

PUBLIC

Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur.

PRÉ-REQUIS

Stagiaire ayant les bases d'un logiciel d'architecture

MATÉRIEL

Salles de formation équipées en ordinateurs et licences installées.

MOYENS ET MÉTHODES

Support V-Ray, exercices et tests de suivi de niveaux.

Editions ENI. Feuilles d'émargement, attestation de stage.

PROFIL DU FORMATEUR

Formateur expert, expérience de 10 ans.

SUIVI DE L'ACTION

Tests pratiques et théoriques d'acquisition des connaissances tout au long de la formation et évaluation à chaud et à froid.

Test de niveau afin d'évaluer l'indice de compétences.

Créer des matériaux réalistes avec V-Ray : 3H

- Paramétrer le V-Ray material
- Réflexion réaliste des matériaux : créer du métal
- Réfraction réaliste des matériaux : créer du verre, plastique
- Création de matériaux avancés à partir de cas concrets
- Environnement de réflexion
- Les autres matériaux V-Ray

Eclairage de scènes 3D avec V-Ray : 4H

- Environnement Lights Sources pour espaces semi ouverts
- Utilisation des SPOTLIGHTS (cone angle, penumbra,...)
- Utilisations des IES Lights (fichiers IES)
- Eclairage diffus par plans / La V-Ray Light
- V-Ray light Material : l'éclairage basé objet
- L'impact HDRi Environnement Lights / HDRi et éclairage basé image
- Utilisation de l'option Défaut Lights pour les scènes d'intérieur
- Placer l'éclairage en illumination globale
- Techniques d'éclairage pour les scènes d'extérieur et d'intérieur
- V-Ray : Optimisation pour des rendus rapides et esthétiques
- Paramétrer V-Ray pour des rendus rapides et esthétiques
- Différentes méthodes d'antialiasing et d'illumination globale
- Exporter les images ou l'animation : choix des formats et résolutions
- La touche finale : utiliser Photoshop ou GIMP avec V-Ray
- Importation d'objets OBJ, Collada DAE

Personnaliser V-Ray : 7h

- Global Switches : OverrideMatériaux
- Paramétrer Physical Camera (standard, spherical, fisheye)
- Paramétrer la vitesse de l'objectif, obturateur, F-Number, Film Speed Iso, Effet de flou de profondeur de champ
- Paramétrage de l'Environnement : Notions de SUN & Sky (paramètres GI color et BG color)
- Comprendre l'Ambiant occlusion / Eclairage Ambient
- Les différents canaux utilisables pour la post production (Render channels via le Frame Buffer)
- Réglage de l'Output
- Render Mixage Raytracing et sketch
- Les moteurs de rendus internes à Vray
- Créer des matières / Importation materials
- Calques (layers) : Diffuse / Emissive / Reflection / Refraction
- TextBitmap / TexFresnel / TexSky / TexBlend / TexDirt
- L'alpha Transparency pour PNG24bits
- Texture mapping
- Texture procédurale
- Bump / Displacement