









V-Ray pour 3DS Max

 Durée	21 heures - 3 jours
 Niveau	Initiation
 Public	ingénieurs industriels ou en bâtiments et travaux publics utilisant 3DS Max, architectes, designers, graphistes multimédia, professionnels en conception de film d'animation, de dessins animés ou de la postproduction audiovisuelle, éditeurs de jeux vidéo... et toute personne utilisant 3DS Max, souhaitant découvrir le rendu photo réaliste de qualité.
 Pré-requis	Des bonnes connaissances en outil informatique et sur le logiciel 3DS Max.
 Objectifs pédagogiques de la formation	Identifier le logiciel Vray 3DS Max. Découvrir l'environnement du logiciel. Connaitre et utiliser les différentes fonctionnalités Vray 3DSMax. Maitriser les techniques d'éclairage et de rendu du logiciel afin de créer des images de haute qualité et d'un réalisme exceptionnel.
 Animateur/ Formateur	Formateur 3ds Max exerçant depuis plus de 5 ans en tant que formateur et dispose d'une solide expérience professionnelle pour la modélisation et l'animation 3D
 Moyens d'encadrement	L'encadrement des stagiaires sera assuré par la direction de Kouros Formation ou, à défaut, par le formateur.
 Modalités et pédagogie	Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation - Programme entièrement personnalisé avec des cas pratiques et études de cas, Quizz - Support Stagiaire - Attestation de fin de stage.

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE

Programme 1/2

Mise en scène et prise de vue

- ▶ Contenu, composition, cadrage.
- ▶ Notions photographiques.
- ▶ Exposition et ouverture.
- ▶ Distance focale et champ visuel. Profondeur de champ.
- ▶ Astuces pratiques.

Eclairage

- ▶ Lumieres principales, secondaires, et d'accent.
- ▶ Contribution et équilibrage des lumières sur scène en blanc.
- ▶ Caméra physique (photographique)
- ▶ V-RaySun&Sky et V-RayHDR1.
- ▶ V-RayLights et V-RayIES .
- ▶ Studio photo.
- ▶ Eclairage d'intérieur.
- ▶ Règles et astuces d'éclairage.
- ▶ Color mapping et gamma.
- ▶ Linear gamma workflow.

Matériaux

- ▶ Règles générales avancées (physique, interface).
- ▶ Matériaux types (valeurs correctes).
- ▶ Travail sur les textures. Translucidité.
- ▶ V-RayFur object et V-RayDisplacementMod modifier.
- ▶ Librairie de matériaux.

Rendu

- ▶ Rendu linéaire (linear workflow)
- ▶ Méthode de rendu Brute Force + Light Cache.
- ▶ Presets.
- ▶ Qualité
- ▶ Optimisation.
- ▶ Render Elements
- ▶ Débuggage.


KOUROS FORMATION, une marque GRAPHIK CHANNEL

Sarl au capital de 20.000€ enregistrée sous le numéro de Siret : 492 486 121 00022

Numéro de déclaration : 11 75 41 542 75

11 rue Jouye Rouve - 75020 Paris • 01.83.56.08.28 • info@kouros.fr • www.kouros.fr



K-2022-v1.0 27/09/2022

Programme 2/2

Post-production

- ▶ Considérations théoriques.
- ▶ V-Ray Frame Buffer (VFB)
- ▶ V-Ray Lens Effects : Bloom & Glare
- ▶ ArionFX pour Photoshop (sur rendu HDR)
- ▶ Lightroom pour édition rapide
- ▶ Photoshop pour édition précise (Render Elements)
- ▶ Effets ajoutant du réalisme photographique

Évaluation des connaissances acquises

