



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

# V-ray pour 3dsmax (2010)

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau unique

## Public :

Toute personne souhaitant perfectionner ses techniques de rendus de scènes intérieures, extérieures, effets visuels.

Cette formation convient idéalement aux Architectes, Graphistes, Concepteurs de stands et salons...et autres professionnels dont les métiers touchent de près à l'imagerie.

Sont également bienvenus les passionnés de 3d ayant déjà de bonnes connaissances sur 3dsmax.

## Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement Windows et périphériques.

## Serait un plus :

Avoir une bonne connaissance du fonctionnement de 3dsmax

## Objectifs :

Introduction aux concepts de base de V-ray et règles à respecter.

Gestion avancée de vos scènes pourvues de lumières indirectes et effets de caméra.

Maîtriser les objets, textures, lumières et options de rendu liés à 3dsmax avec V-Ray.

Rendre des images fixes et animations de scènes d'intérieur et extérieur irréprochables

## Tarifs :

Formation Inter entreprise : 400 € HT/jour – Session 3 jours : 1 200 € HT ([convention](#))

Formation Intra entreprise : 500 € HT/jour – nous fixons ensemble un nombre de journées en fonction de vos besoins ([convention](#))

### Programmes personnalisés à partir de V-ray (3dsMax)

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis inter entreprise](#) | [Devis Intra entreprise](#)

3dsmax 1 + 3dsmax 2c (5 jours)	3dsmax Niv.2C (Vray) + Webcreator (8 jours)	Formation Démonstrative & Comparative – Rendu 3dsmax Mental Ray // V-ray (2 x 1 jour)
-----------------------------------	---	---

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils sur projet : 500 € HT



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

# V-ray pour 3dsmax (2010)

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau unique

## Nouveautés et améliorations

### V-Ray 1.5 SP3a

Support du Hair&Fur de 3dsmax  
Rendu Volumétriques avec GI  
Support de l'ambient Occlusion (GI)  
VrayEnvironnement Fog  
Vray fastSSS2 (translucidité réaliste)  
Matériaux Vraylight (light Emitter)  
RGB displacement Map  
Amélioration du flickering GI

### Création d'objets V-ray

Les objets Proxy (optimisation)  
Les vray Plane  
Vray fur

### Les matériaux V-ray

Paramétrage du VRay Material  
Matériau Vray doubles faces  
Matériau Vray Fusion  
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

### Les lumières V-ray

Utilisation de l'illumination Globale  
Utilisation des photométriques de 3dsmax  
Illumination Globale  
Les Vray Lights  
Le HDRI et éclairage basé image

## Mise en Scène

Le Vray Environnement  
VRay Sun : environnement de ciel réaliste  
Prise de vue photo réaliste - VRay camera  
Techniques de scènes extérieure et intérieure

## Paramétrages de rendu

le Frame Buffer et son application postprod  
Global Switches et paramétrages généraux  
Les applications du Images Sampler  
Méthodes de calcul gestion de la GI de Vray

## Paramétrages de rendu 2

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  
Calcul de l'IrradianceMap  
Calcul de la PhotonMap  
Calcul du LightCache  
Configuration de rendu en réseau (distributed)

### Nouveautés 2010

Nous vous proposons parmi quelques sujets, deux journées de formation **Compare&Demo**

Mental Ray // V-ray (3dsmax)  
V-ray//Artlantis (sketch'Up)