

V-Ray

Les Fondamentaux

Référence : IWZVRBASE

PLAN DE COURS

Objectifs : Réaliser des rendus réalistes et variés à l'aide du moteur de rendu V-Ray	
Prérequis : Maîtrise d'un logiciel 3D (type Blender)	
Public : Personne souhaitant utiliser V-Ray avec son logiciel 3D	
Niveau : Perfectionnement	Durée standard préconisée : 3 jours
Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	Évaluation des acquis : Mise en pratique à l'aide d'exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
Suivi après formation : • Certificat de stage • Bilan de formation rempli par le formateur	• Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant • Un ouvrage de référence pdf (remis en formation)

Détail des objectifs

	Cocher les OBJECTIFS	
	définis lors du tour de table	traités durant la formation
Installer V-Ray	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Appréhender V-Ray	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre les paramètres par défaut	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les options de rendu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enregistrer et charger les paramètres d'options	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Attribuer les matériaux V-Ray (deux façons)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Material Editor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer une couche diffuse	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajouter un nouveau matériau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dupliquer ; renommer ; supprimer un matériau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exporter / Importer un matériau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Emballer un matériau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser trois autres sélections	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Purger les matériaux inutilisés	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer la lumière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les caractéristiques de la lumière rectangulaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre l'importance de la taille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les ombres en fonctions de la taille	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les objets réfléchissants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser l'option double face	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les unités de lumière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajouter matériau réflexion couche	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les réflexions Fresnel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les réflexions avec points saillants	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les autres paramètres de réflexion (glossiness, filtre...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer la réfraction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajouter la couche réfraction	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contrôler le niveau de transparence, la couleur des matières	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les paramètres de brouillard	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Régler la réfraction IOR	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les différents matériaux : brillance, ombre, double-face, translucide	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les matériaux émissifs	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajouter une couche émissive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Régler l'intensité, la couleur, les textures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer la texture mapping, Bump Maps et Alpha Contribution	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les déplacements	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajouter des déplacements	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paramétrer et régler les déplacements	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer la cartographie de la transparence	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Travailler avec V-Ray matériel recto-verso	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Travailler avec V-Ray angular Blend Material	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

V-Ray

Les Fondamentaux

Référence : IWZVRABASE

PLAN DE COURS

Définir l'environnement d'éclairage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Choisir et définir si l'éclairage est intérieur ou extérieur.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajuster l'éclairage.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser HDR environnement Source de lumière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Bitmap environnement Source de lumière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser un environnement Source de lumière pour l'espace semi-ouvert	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Choisir les moteurs de rendu	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprendre la classification des lumières	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser le moteur principal : Irradiance Map	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser un moteur primaire / secondaire : déterministe Monte-Carlo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser un moteur secondaire : cache lumière	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la boîte de dialogue d'éclairage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer l'ombre (qualité, rayon, couleur...)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer la profondeur de champ (trouver la distance focale et la taille de l'ouverture).....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer une caméra physique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Choisir le type d'appareil ; l'exposition	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Aperture	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Régler la vitesse d'obturation, ISO et balance des blancs.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer le soleil et le ciel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser le Sun avec la caméra physique V-Ray.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Exposer sa scène	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ajouter le V-Ray Sky et paramétrer l'heure et l'apparence de Sun	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Changer l'apparence du soleil avec la turbidité et l'ozone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la correction Gamma avec V-Ray Sun et Sky	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les caustiques	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la cartographie couleur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser la fonction de cartographie couleur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer les types de mappage	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Contrôler les subdivisions adaptatives	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Adaptive Subdivision Sampler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Sampler taux fixe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Adaptative DMC Sampler	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gérer la résolution de l'image	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Régler la taille de l'image	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enregistrer l'image	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser Frame Buffer V-Ray	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Définir un rendu distribué	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Configurer le rendu distribué.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rechercher l'adresse IP de l'ordinateur esclave	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Démarrer le DR géniteur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Connecter les machines esclaves.....	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Utiliser des exemples de matériaux	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Compléments :

.....

.....