



## Apprendre 3DS Max 2017: le Rendu photo-réaliste avec Vray 3.4

---

82 leçons

Durée estimée : 07h43

Référence : BFEP-039

- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Travailler à l'échelle en cm
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Configurer le Snap Max 2017
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Découvrir le cylindre et définition
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Ajouter les chanfreins si nécessaire
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Connaître les étapes de la fin de m
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Approfondir la base des UV et l'effet
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Séparer les différents éléments p
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Gérer l'organisation générale de l
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Centrer le point pivot et le mettre ?
- Méthodologie de modélisation et bonnes pratiques : Créer sa librairie d'assets avec Con
- Modélisation : Présentation du DWG Trueview
- Modélisation : Import du plan et organisation des Layers
- Modélisation : Apprendre la modélisation du rez-de-chaussée
- Modélisation : Découvrir comment on nomme et on instancie
- Modélisation : Savoir comment on monte les murs
- Modélisation : Gérer les espaces des portes et des fenêtres
- Modélisation : Appréhender les sols et plafonds
- Modélisation : Commencer le premier étage
- Modélisation : Finaliser le premier étage
- Modélisation : Continuer avec le deuxième étage
- Modélisation : Finaliser le deuxième étage
- Modélisation : Créer le support toit
- Modélisation : Bien vérifier la Mod
- Modélisation : Dessiner les fenêtres
- Modélisation : Connaître la définition du multi sub object
- Modélisation : Mettre en place l'application des materials ID
- Modélisation : Procéder au dépliage UV en vérifiant l'UV
- Modélisation : Gérer le Dépliage UV avec le Stitch
- Modélisation : Découvrir le résultat du dépliage UV
- Modélisation : Merge en tant qu'objet vs Xref



## Apprendre 3DS Max 2017: le Rendu photo-réaliste avec Vray 3.4

---

82 leçons

Durée : 07h43

Référence : BFEP-039

- Modélisation : Placer les fenêtres, les rebords, et les portes
- Modélisation : Présentation d'AvizstudioToolsATiles pour le toit
- Modélisation : Création d'une bordure de toit et du haut du toit
- Modélisation : Création du support du toit
- Modélisation : Finalisation du toit
- Modélisation : Modifier avec le Material by Element
- Modélisation : Finalisation de la gouttière
- Modélisation : Présentation de la Mod incomplète pour la suite du projet
- Configuration de 3ds Max et paramètres de rendu Vray : Configuration de 3DS Max et scène
- Configuration de 3ds Max et paramètres de rendu Vray : Découvrir le rendu Bucket et Prog
- Configuration de 3ds Max et paramètres de rendu Vray : Connaître la norme Brute force et
- Caméra et Eclairage : Présentation ImageComHelper pour l'aide à la composition
- Caméra et Eclairage : Explication en détail de la caméra physique
- Caméra et Eclairage : Utiliser le format HDR1 et les images en 32 bits
- Caméra et Eclairage : Découvrir la règle du Sunny 16
- Caméra et Eclairage : Mise en pratique pour un setup de base
- Les matériaux : Introduction aux render elements
- Les matériaux : Théorie générale sur les matériaux
- Les matériaux : Explication des IOR et les tables avec valeurs
- Les matériaux : Création d'un shader de verre avancé prévu pour les vitres
- Les matériaux : Présentation du shader complet du bâtiment
- Les matériaux : Tailler des briques et références
- Les matériaux : Création de la reflection map et du Bump
- Les matériaux : Connaître le VrayDirt inversé
- Les matériaux : Appréhender le procédural avec les noise et bercon noise
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Introduction des plantes
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Activer la note Gamma 2.2
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Lancer la note d'optimisation des
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Ajouter un material ID
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Assurer la diversité par texture



## Apprendre 3DS Max 2017: le Rendu photo-réaliste avec Vray 3.4

---

82 leçons

Durée : 07h43

Référence : BFEP-039

- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Utiliser seulement des textures 3
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Apprendre le shader avancé 2side
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Mettre en place l'écorce
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Exécuter l'export VrayProxy
- Techniques de shading avancé et création d'un shader : Conclusion au techniques de shadi
- Environnement : Introduction au Forest Pack en créant une forêt
- Environnement : Présentation de l'environnement créé
- Environnement : Création d'un mur de lière
- Environnement : Amélioration de la modélisation support lumière
- Environnement : Amélioration de la modélisation support forest pack
- Environnement : Finalisation de la création d'un mur de lière
- Environnement : Présentation des presets et ajout de gravier
- Environnement : Présentation de l'environnement nature final
- Environnement : Ajout de l'environnement fog
- Environnement : Ajout du brouillard d'environnement avec le VrayEnvironmentFog et Fog 3D
- Rendu et compositing : Finalisation cadrage
- Rendu et compositing : Configurer le réglage qualité pour lancer le rendu final
- Rendu et compositing : Ajouter le Denoiser
- Rendu et compositing : Apprendre le compositing dans le Vray Frame Buffer
- Rendu et compositing : Ajouter le Vray Lens Effect
- Rendu et compositing : Finalisation dans Photoshop