



## V-Ray Next et 3ds Max 2020 - Atelier architecture

---

56 leçons

Durée estimée : 00h00

Référence : BFEP-1270

- Introduction : Présentation de la formation
- Introduction : Installation de 3ds max et V-ray
- Introduction : Réglages de 3ds max et V-ray
- Introduction : Le dossier d'exercice
- Modélisation : Importer des plans sous forme d'image
- Modélisation : Modélisation du plateau de la table
- Modélisation : Pieds de table
- Modélisation : Base de la lampe
- Modélisation : Pivot de la lampe
- Modélisation : Tiges de bois
- Modélisation : Les vis
- Modélisation : Clonage tiges et vis pour la partie haute
- Modélisation : Fourche du spot
- Modélisation : Le spot
- Modélisation : Les trous dans le spot
- Modélisation : L'ampoule et divers objets
- Modélisation : Liaison mécaniques de la lampe
- Modélisation : Création du câble électrique
- Modélisation : Liaison du câble à la lampe
- Modélisation : Les livres
- Modélisation : Placement des plans du fauteuil
- Modélisation : Les pieds du fauteuil
- Modélisation : La structure centrale du fauteuil
- Modélisation : Les caoutchoucs
- Modélisation : Le dossier du fauteuil
- Modélisation : L'assise du fauteuil
- Modélisation : Fusion du fauteuil et de la table
- Modélisation : Le sol et les murs
- Modélisation : Les ouvertures de fenetre et porte
- Modélisation : La fenetre et la porte



## V-Ray Next et 3ds Max 2020 - Atelier architecture

---

56 leçons

Durée : 00h00

Référence : BFEP-1270

- Modélisation : Les moulures et plinthes
- Modélisation : Les murs arrières et plafond
- Modélisation : Le rideau
- Modélisation : L'étoffe sur la chaise
- Modélisation : Organisation de la scène
- Caméra et lumière : Création d'une caméra V-ray
- Caméra et lumière : Application d'un matériau gris clair
- Caméra et lumière : Le V-ray Sun et le rendu interactif
- Caméra et lumière : Lumière complémentaire et exposition
- Caméra et lumière : Ajout d'une occlusion ambiante
- Matériaux et environnement : Le plancher
- Matériaux et environnement : Un crépi personnalisé avec Substance
- Matériaux et environnement : Le bois peint
- Matériaux et environnement : Correction des couleurs et contrastes
- Matériaux et environnement : Fenetre et multi-matériaux
- Matériaux et environnement : Le matériau advanced wood
- Matériaux et environnement : Le dome hdri pour l'environnement
- Matériaux et environnement : Le bois de la chaise
- Matériaux et environnement : L'étoffe sur la chaise
- Matériaux et environnement : Les matériaux de la table
- Matériaux et environnement : Eclairage pour déboucher les ombres
- Matériaux et environnement : Les matériaux de lampe
- Matériaux et environnement : Les livres
- Matériaux et environnement : Rideau
- Matériaux et environnement : Peaufinage avant rendu final
- Matériaux et environnement : Réalisation d'un rendu final