

Formation Rendu Octane

Spécialisation à Octane Render, moteur de rendu GPU unbiased photoréaliste : noeuds, shaders, matériaux, lumières, caméras, effets, rendu, plug in C4D.

DATES du 25/11/2019 au 27/11/2019 -

DURÉE TOTALE 3j (21h)

MODALITES D'ORGANISATION Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris.

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Infographistes 2D et 3D, truquistes, designers, architectes, illustrateurs, réalisateurs, photographes, toute personne désirant s'initier au rendu GPU unbiased ultra rapide avec Octane Render.

NIVEAU REQUIS Pratique d'un outil 3D. Entretien pédagogique.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 1 station Octane Render par stagiaire, 8 coeurs, ram 32Go, carte Nvidia K4200 (4Go), avec écran 27 pouces. Photoshop, Illustrator, Cinema4D, Octane Render standalone et plug in C4D, dernières versions. Tablette graphique.

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES Une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants.

SUPPORT DE COURS Mémo vidéo numérique, tuto ou mémo sur Octane Render.

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation de 3 jours sur le moteur de rendu Octane Render est une initiation intensive des possibilités de cet outil de rendu GPU unbiased. Octane Render se compose de deux outils: la version Standalone et le plug-in pour différents programmes. Durant cette formation, nous utiliserons le plug in pour Cinema4D, comparable aux autres versions de plug ins Octane Render.

Cette formation est plus particulièrement destinée aux personnes voulant faire de rendu élégant et fin, et cela très rapidement. Octane Render est utilisé en motion Design, visualisation d'architecture, présentation de produits, simulation médicale, industrie du luxe...

Les objectifs de cette formation sont :

- Comprendre le workflow où se situe Octane : pipeline, moteurs de rendu, outils 3D... versions standalone et plug ins
- Savoir régler Octane standalone : noeuds, matériaux,...
- Maîtriser la version plug in : matériaux, Uv,...
- Régler les fonctionnalités avancées : shaders, live database, caméras, lumières, autres objets
- Générer le rendu avec presets, paramètres manuels, multipass

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

BASES ET VERSION STANDALONE

Présentation de Octane Render : fonctionnalités, avantages, principes...

Prérequis matériels.

Quelques artistes utilisant Octane Render.

La version Standalone

Présentation de l'interface :

- Notions de nœud de connexion.
- Groupes de nœuds et organisations.
- Les différents matériaux d'Octane.
- Les matériaux complexes d'Octane Render.

OCTANE, PLUG IN FONCTIONNALITES COMPLETEES

Présentation détaillée du plug-in Octane pour Cinéma 4D.

Intégration du plug-in dans l'interface.

Ouverture d'une scène simple de présentation de produit.

Ajouts des différents éléments à la scène : lumières, caméra, matériaux.

Les éléments compatibles de C4D et ceux qui ne le sont pas.

Les différents types de matériaux de Octane Render dans C4D

Projection et /ou Uv.

Créations de matériaux simples.

Créations de matériaux complexes.

FONCTIONNALITES AVANCEES

Les différents shaders dans Octane Render.

La Live database.

Les lumières dans Octane Render

Les différentes caméras dans Octane Render.

La profondeur de champs.

Le traitement du flou de mouvement.

Les effets de caméra.

Les Autres Objets octane :

- Object tag : Opensubdiv, flou, hair, X-particles.
- Octane Scatter.
- Les effets volumétriques.
- Les matériaux cartoons.
- Les lumières cartoons.

RENDU DANS OCTANE RENDER

Les paramètres généraux.

Comprendre la notion de priorité.

Optimiser les paramètres et la scène.

Création de presets de rendu.

La notion de multipass dans Octane render.

Le rendu d'animation.

MISE EN PRATIQUE INTENSIVE

Eclairage, textures et rendu de cas de figure dans ces 3 domaines :

- Exercice de présentation de produit.
- Exercice de Motion Design.
- Exercice d'architecture.