

Formation 3DS Max Approfondissement

Durée :	5 jours
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Avoir suivi l'initiation ou avoir les connaissances équivalents. PC /Mac
Objectifs :	Approfondir le travail sur les matériaux, les textures (créations et dépliage d'UV), le paramétrage de l'environnement, les lumières et les méthodes de rendus ' Aborder la post-production dans 3DS.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO749-F
Note de satisfaction des participants:	4,92 / 5
Certifications :	AUTODESK : 3DS Max score : 272,00 /1000 Taux d'obtention : 0,00 % (score : 0,00 /1000) calculé le 01/04/2024

Introduction

Rappels sur 3DS Max
Analyse et commentaire de la méthode de travail

Comparaison de différents moteurs de rendu

Scanline
Mental Ray
VRay

Atelier : Exemple de workflow avec les 3 méthodes

Vray mise en marche et explications

Les réglages du moteur de rendu Vray
Présentation des différents panneaux et options

Atelier :Exemple avec des «scènes type»

Matériaux et textures avec Vray

Présentation des Shaders VRay
Utilisation de la bibliothèque de matériaux
Récupération / Personnalisation de bibliothèques existantes

Lumières avec Vray

Explication des principes de l'éclairage «réaliste»

Présentation du système de lumières V-Ray

Éclairage intérieur / extérieur

Caméras avec Vray

Relation entre éclairage réaliste et caméra

Principe de l'exposition en photographie

Utilisation d'une caméra V-Ray

Intégration d'objets 3D sur photo 2D**Optimiser les temps de rendu**

Utilisation des Proxys V-Ray

Optimisation des réglages

Utilisation du multipass

Sauvegarde des maps

Retour théorique sur les techniques étudiées**Exercice pratique final : un projet de A à Z**

Départ sur modélisation existante

Nettoyage du fichier / optimisation

Éclairage

Textures / Matériaux

Les méthodes et astuces de rendu V-Ray

Rendu

Export

Passage de la certification (si prévue dans le financement)