DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation 3DS Max Approfondissement

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 995,00 CHF HT (standard) 2 396,00 CHF HT (remisé)
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
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	CAO749-F
Note de satisfaction des participants:	4,92 / 5
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

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 VRay
Éclairage intérieur / extérieur

Caméras avec Vray
Relation entre éclairage réaliste et caméra
Principe de l'exposition en photographie
Utilisation d'une caméra Vray

Intégration d’objets 3D sur photo 2D

Optimiser les temps de rendu
Utilisation des Proxys Vray
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 Vray
Rendu
Export

Passage de la certification (si prévue dans le financement)