



Formations "durables" 3DS Max 2009

Dans un cadre champêtre en Basse-Normandie

Renseignements : http://www.frelon-urbain.fr/3dsmax_sessions.html

30 H

heures niveau initiation ou avancé

Stage du 15-06-2009 au 19-06-2009
et du 07-09-2009 au 11-09-2009



- Formation adaptée et encadrée professionnellement
 - 6 stagiaires maximum
 - lieu de la formation Gîte "Moulin de la Chasse "à Bayeux"
- <http://www.moulinelachasse.com>



3dsmax - Initiation

Maitriser vos créations et animations 3D

PROGRAMME

Environnement de création 3D - 2D, objets complexes

3dsmax, outils de précision
Menus et Modes d'affichage
Modificateurs, édition niveau sous-objet
Les polygones éditables et poly edit
Créations d'objets splines, édition, Surface
Sections Croisées, Elevations

Habiller et éclairer vos scènes et objets 3D

Les Matériaux, textures et types d'ombrage
Textures 2d/3D/Composite
Texture complexe et animation
Materiaux multi-sous-objets (ID)
Lumières directes et indirectes
Gestion et paramétrage des ombres
Lumières volumétriques

Animation et Rendus

Initiation aux objets Particules et déformations
Réseau & travail sur les textures d'opacité
Animation traditionnelle - liaisons, hierarchies
initiation à l'animation de personnage
Paramétrage temps et formats de rendus

La formation Initiation se fait à l'aide d'exercices concrets, en suivant des projets typiques jusqu'à l'animation et le rendu. l'objectif étant d'atteindre le maximum de connaissances et d'aisance dans le processus de création 3D avec ce logiciel. Retrouvez le contenu de stage complet du programme Initiation sur <http://www.frelon-urbain.fr/resum3dsmax.php>





3dsmax - Mental Ray

Maitriser le rendu réaliste avec mental Ray pour 3dsmax

PROGRAMME

Créer des matériaux réalistes avec Mental Ray

Paramétrer le matériau Arch and Design pour créer des matériaux réalistes
Exercices concrets : créer du parquet, du verre, du béton, du métal brossé...
Propriétés des matériaux réalistes : B RDF, réflexion, réfraction,translucidité...
Aperçu du matériau SSFastSkin pour créer de la peau
Aperçu du matériau Glass pour créer du verre réaliste
Occlusion ambiante
Principes des matériaux réalistes

Eclairer une scène avec Mental Ray

Les lumières avancées dans 3dsmax : Photométriques, area lights...
Eclairage de studio réaliste
Illumination Globale : fonctionnement
Régler l'éclairage pour une scène d'intérieur ou d'extérieur
Réglage des photons et du final Gather
Créer un environnement réaliste
Ciel et Soleil mental ray

Rendu réaliste avec Mental ray

Effets de caméra : Profondeur de champ, Flou de mouvement
Optimiser le rendu pour qualité et performance
Image de qualité : antialiasing et résolution
Rendu par passes
Bases du compositing vers Photoshop

La formation se fait à l'aide d'exercices concrets, en suivant des projets typiques jusqu'au rendu avec Mental Ray, le but étant d'atteindre le maximum de réalisme dans un temps convenable.
Retrouvez le contenu de stage complet sur <http://www.frelon-urbain.fr/resum3dsmaxmr.php>

