



# Formations "durables" 3DS Max 2009

Dans un cadre champêtre en Basse-Normandie

Renseignements : [http://www.frelon-urbain.fr/3dsmax\\_sessions.html](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>

