

Formation 3DS Max Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 995,00 € HT (standard) 2 396,00 € 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)