

OBJECTIFS	<p>Parfaire les acquis obtenus lors du cours niveau 1 et explorer d'autres fonctionnalités avancées.</p> <p>Etre capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concevoir des objets 3D complexes (techniques et organiques) • Créer une image réaliste en utilisant le moteur de rendu Mental Ray • Progresser d'une manière autonome grâce aux connaissances acquises
PUBLIC CIBLE	<p>Tous les professionnels dont l'activité requiert les capacités nécessaires à la production d'images de synthèse photo réaliste, tels que : architectes, constructeurs, dessinateurs, designers de produits, graphistes, publicitaires...</p>
CONTENU	<ul style="list-style-type: none"> • La modélisation par combinaison d'objets • Le développement UV <ul style="list-style-type: none"> • Les Map Channels • Unwrap UVW <ul style="list-style-type: none"> • L'éditeur de coordonnées UV • Rendus d'images réalistes, introduction aux techniques d'illumination globales <ul style="list-style-type: none"> • Aspects théoriques liés à la simulation de la lumière indirecte • Approches dépendantes / indépendantes de la position de la caméra • Paramétrage de base de Mental Ray <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de l'interface simplifiée pour paramétrer un rendu • Echantillonnage de la scène • Lumières standard et lumières photométriques <ul style="list-style-type: none"> • Les Skylights et le Sun System • Les Area lights • Les contrôleurs d'exposition • Les matériaux Mental Ray <ul style="list-style-type: none"> • Les matériaux Arch & Design • Les Pro Materials • Réfractions, réflexions et transparence • Le Final Gathering avec Mental Ray <ul style="list-style-type: none"> • Rendu des scènes d'extérieur et d'intérieur avec le Final Gathering • Utilisation des images HDR avec le Final Gathering • Le Photon Mapping avec Mental Ray <ul style="list-style-type: none"> • Echantillonnage des Photons et Sky Portals • Rendu des scènes d'extérieur et d'intérieur avec le Photon Mapping • Les approches mixtes <ul style="list-style-type: none"> • Approches mélangeant le Final Gathering (FG), le Photon Mapping (GI) • Les Occlusions Ambiantes (AO) • Les Effets caustiques et les Shaders <ul style="list-style-type: none"> • Paramétrage des effets caustiques avec le Photon Mapping • Introduction aux Shaders de géométrie, de rendu et de surface • Techniques d'optimisation <ul style="list-style-type: none"> • Le Mental Ray Message Window • Les outils de diagnostique • Atelier de réalisation d'une image réaliste

3ds MAX

IMAGE DE SYNTHÈSE PHOTO RÉALISTE

NIVEAU 2 – FORMATION AVANCÉE

DESCRIPTIF
PAGE 2

PRÉ REQUIS	Avoir suivi le cours 3ds Max niveau 1 ou faire valider ses acquis par l'institut.
MÉTHODES PÉDAGOGIQUES	Chaque apport théorique est suivi d'une phase de mise en pratique à travers des exercices appropriés. Un atelier de 6 demi-journées en fin de session, dirigé par le formateur, permet à chacun de développer un projet personnel orienté « métier » et de mettre en application les connaissances nouvellement acquises. La formation est animée par un formateur professionnel agréé Autodesk.
SUPPORT DE COURS	DVD agréé Autodesk proposé en support de la formation : collection « Apprendre 3ds Max », éd. Elephorm.
ORGANISATION	La formation est organisée en groupe de 9 participants au maximum. Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté à l'image de synthèse et à l'animation 3D.
DURÉE	18 cours sur 6 semaines répartis en 3 soirs par semaine, soit 54 heures effectives.
HORAIRES	Les cours sont organisés les lundis, mercredis et jeudis, de 18h00 à 21h15 (soit 3 heures par soirée).
DATES	Se renseigner auprès de l'institut.
PRIX	Cours : Fr. 2'160.- soit Fr. 40.- / heure Support de cours : Fr. 80.- (sur demande) Total (cours + support de cours) : Fr. 2'240.-
EVALUATION DES ACQUIS	Les objectifs d'apprentissage décrits ci-dessus font l'objet de contrôles réguliers qui permettent au formateur et à l'apprenant de se situer. L'apprenant fait l'objet d'une évaluation formative, par : <ul style="list-style-type: none">• La réalisation du projet personnel (atelier)
CERTIFICATION	Un certificat Autodesk est délivré au terme de la formation lorsque les critères suivants sont remplis : <ul style="list-style-type: none">• La participation active au cours (taux de présence minimum demandé 80%)• La réalisation du projet personnel (atelier)