FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

3DSMAX 2010 & MentalRay

http://www.frelon-urbain.fr

Niveau unique

Dates pour 3DSMax Rendu Mental Ray – Durée Conseillée 5 jours											
25/01	22/02	22/03	19/04	17/05	14/06	12/07	9/08	27/09	25/10	22/11	20/12

Public :

Toute personne souhaitant perfectionner ses techniques de créations, rendus de scènes intérieures, extérieures, effets visuels, spéciaux.
Cette formation convient idéalement aux Architectes, Graphistes, (Game)Designers, Concepteurs de stands et salons…et autres professionnels dont les métiers sont touchés de près à l'imagerie.
Sont également bienvenus les passionnés de 3d ayant déjà de bonnes connaissances.

Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement Windows et périphériques.

Serait un plus :

Avoir suivi la formation 3dsmax Niveau 1.

Objectifs :

Introduction aux concepts de base et règles à respecter.
Gestion avancée de vos scènes pourvues de lumières indirectes et effets de caméra.
Maîtriser les nouveaux outils liés à 3sdmax avec MentalRay.
Rendre des images fixes et animations de scènes d'intérieur et extérieur irréprochables
Révisions et limites sur les Matériaux, et effets produits par composition MR shaders.
Créer des effets spéciaux sur vos objets, textures et lumières sans limites de créativité.

Tarifs :

Formation Inter-entreprise : 425 € HT/jour – Session 5 jours : 1 275 € HT (convention)
Formation Intra-entreprise : 525 € HT/jour – Session 5 jours : 1 575 € HT (convention)

Programmes personnalisés à partir de 3dsmax Niveau 2B – **Rendu Mental Ray** Sommaire formations | Nous consulter | Devis inter-entreprise | Devis Intra-entreprise				
	3dsmax Niv.1 + Niv. 2B (5 jours)	3dsmax Niv.2B (Mentalray) + Dreamweaver ou Flash (7 jours)	Formation Démonstrative & Comparative – Rendu 3dsmax Mental Ray + V-ray (2 jours)	

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils sur projet : 525 € HT

FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

3DSMAX 2010 & MentalRay

http://www.frelon-urbain.fr

Niveau unique

3dsmax 2010 – Nouveautés

Outils info-center et menus d'aide améliorés
Nouveauté Matériaux – Materiel Explorer
Améliorations du reveal-render Setup
Nouveaux outils filtres du Scene Manager
Outils de vérification de géométries
Outils d'optimisation (Pro optimizer)

Mental Ray 3.7.5 – Nouveautés

Les Objets Mr Proxy
FG+GI (**BSP2 Raytrace, MR Render Elements**)
Le Multi/sub-Map
Rendu des Surface Map
MentalMill création de matériaux nodal (option)

Interface et environnement

Afficher plusieurs textures
Affichage Tps Réel (**Viewport Shading Amélioré)**

Modélisation 3D

Techniques de Modélisation pour MentalRay
Les Objets Proxy MentalRay

Lumières 3ds & Systèmes avec MR

Introduction et comparatif
Les lumières Omni et Projecteur Standards
Le Dôme de lumière Skylight + FG
Eclairages de Zone MentalRay - optimisation
Utilitaires lumières : LightLister & Maxscript
Les Photométriques (**Presets – Distibution, Expo**)
IES Sun & IES Sky
Mr Sun & Mr Sky (**héritage & paramétrages**)

Les Matériaux Spécifiques MentalRay

Introduction - Présentation interface
Nouvelle Bibliothèque ProMaterials
Environnement (Bg Switcher-Mr Physical Sky)
MentalRay Matérials Vs. DGS & Glass
Matériaux Arch&Design (**réactions Lumières**)
Energie héritée des lumières (**réflexions, photons**)
BRDF & vues réflexions dépendantes d'angle
Effet Spécial coin arrondi (Round Corner)
Effet spécial Occlusion ambiante (AO)
Composition & Allégement (**Depth Reflect, Refract**)
Matériaux Car Paint (**Light Facing, Flakes**)
Les Connexions Mr (**mat standards & Mr Shaders)**
Mat. Composite (**map d'opacité & Color Correct Map)**

Paramétrages de rendu

Outils de Visual Diagnostic **FG, Irradiance,…**
Optimisation des rendus (**Render, processing)**
Principes de rendu en Réseau
(Backburner et Satellite- distributed Buckets)
Rendu - Utilisation d'une Final Gather map Les nouveaux Render Elements **(Mr & Raw).**

Nouveautés 2010
Nous vous proposons parmi quelques sujets, des journées de formation Comparatives