

3DS MAX ET LE MOTEUR DE RENDU D'ILLUMINATION ARNOLD

2 jours (14 heures en présentiel ou 14 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Concevoir un objet en 3D. Donner un rendu réaliste en jouant sur les matériaux, les textures et les lumières.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet d'identifier les principales fonctionnalités du moteur de rendu intégré 3D, Arnold, d'identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum dans vos réalisations 3D.

Population visée

Utilisateurs de 3ds Max.

Pré-requis

Avoir de bonnes connaissances en modélisation, texture et rendu ou avoir suivi le stage 3ds Max Initiation.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers. Possibilité de délégation de la formation et de la certification ACU auprès d'un organisme partenaire, certifié NF et Qualiopi, DOLFI FORMATION (<https://www.dolfi.fr>).

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Matériaux et textures

- Les différents matériaux Arnold
- Le matériau Standard Surface et ses paramètres
- Les paramètres du shader: Base color, Specular, Anisotropy, Metalness, IOR, Transparency, Subsurface, Coat, Sheen, Teen Film, Emission etc...
- Le modificateur Arnold propriétés pour gestion du bump et déplacement et autres
- Les Maps channels : Metalness, Emission, Opacity
- Le matériau Matte, Atmosphere volume, fog,

Lumières

- Les Arnold Light et leurs paramètres de couleurs, d'intensité et de sampling
- Les types Point, Distant, Spot, Quad, Disc, Cylinder, Skydome, Photométric, Mesh
- L'utilisation des images d'environnement HDRI
- Le Sun positionner et le Physical Sun and Sky
- Technique d'éclairage studio photo et architectural intérieur et extérieur

Caméras

- Création d'une caméra physique et réglage de ses paramètres
- Utilisation des différentes focales, du plan de délimitation, choix du format de cadrage et visualisation dans la fenêtre, gestion de l'exposition
- Utilisation du contrôle d'exposition de la caméra physique

Rendus

- Le rendu Arnold : Qualité de rendu, Camera AA, Diffuse, Specular, Transmission
- Les passes de rendus AOV et leurs utilisations dans Photoshop et After Effects (couche d'occlusion, reflection, refraction, id materiau, Zdepth, Wire, ObjectID etc...)
- Les rendus actifs shades et productions