

Formation 3D fixe: Lighting & Texturing

Public: Ce stage s'adresse aux réalisateurs d'animations, aux truquistes vidéo, aux concepteurs de jeux et aux infographistes 2D/3D.

Durée (par jours): 5 jours recommandés soit 40 heures.

Lieu: Dans vos locaux ou sur notre site.

Nombre: 5 personnes min - 12 personnes max

Matériel: une connexion internet adsl - un ordinateur récent

Logiciels requis: 3ds Max, Photoshop

Tarif par personne: 125 euros htva par jour

Objectif :

- Applications de textures et gestion de rendu. Réalisation d'un éclairage réaliste, cartoon, d'ambiance,...

Pré requis:

- La pratique d'un logiciel de création d'images type 3ds Max est fortement souhaitée.

Programme:

Introduction au logiciel

Gestion des paramètres de base

Global Illumination et Final Gathering

Les lumières et leurs différences

Les matériaux

Les textures

Gestion d'HDRI

Les shaders pour le réalisme souhaité

Gestion de large scène/optimisation des rendus

Rendu par layer

Éclairage de publicité

Exercices pratiques tout le long de la formation