

OBJECTIF DE LA FORMATION

Créer des animations en 3D.

PARTICIPANT

Toute personne qui souhaite développer une création 3D statique ou animée, ou créer des objets 3D pour de l'image prépresse et des animations pour les applications de jeux numériques.

PRÉ-REQUIS

Obtenir une maîtrise du logiciel V-Ray pour atteindre des rendus de qualité photographique sur des scènes 3D d'intérieur et d'extérieur, en image fixe HD ou en animation.

FORMATEURS

Spécialiste en CAO-DAO

MODALITÉS ET PÉDAGOGIE

- Questionnaire d'évaluation en début et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quiz
- Horaires : 9h00 à 12h30 – 13h30 à 17h00
- Nombre maximum de stagiaires : 8
- Formation disponible à distance ou en présentiel
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire
- Assistance téléphonique
- Attestation de fin de stage
- Questionnaire de fin de formation

PROGRAMME

INTRODUCTION RAPIDE A LA 3D

Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax

INSTALLATION ET CONFIGURATION DE 3DSMAX

Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware

L'INTERFACE UTILISATEUR

Organisation des barres d'outils (docks, palettes)
Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)

Les options annexes, les interfaces personnalisées

LA GESTION DES FICHIERS

L'import sous 3DSMax

Les formats de 3D

Gestion des objets externes, préparation des médias

CREATION ET EDITION D'OBJETS

Les primitives, les objets maillés et composés

ÉDITION D'OBJETS

Sélection et gestion des groupes d'objets

Les modificateurs

Edition d'objets

Les déformations

Les déformations spatiales

CREATION PAR SPLINES ET OBJETS COMPOSES

Splines et formes

Formes libres

Corps et objets extrudés

Objets composés, opérations booléennes

TEXTURE

Affichage et affectation des matériaux, texturing

Mapping et gestion des textures complexes

LA SCENE ET L'ANIMATION

Mise en place dans la scène, options d'affichage et coordonnées

Mouvements d'objets et réseaux, instance et copie

Les caméras (mouvement, déplacement et réglages)

Les éclairages (placement et gestion)

Rendu statique et effets atmosphériques

Les trajectoires et la déformation basique des objets

FINALISATION D'UN PROJET SIMPLE

Notion de l'optimisation du rendu

Trucs et astuces 3D

Créer un projet et une animation vraisemblables

Approche de l'illumination globale