

OBJECTIF DE LA FORMATION

Utiliser les fonctions avancées de 3D STUDIO MAX.

PARTICIPANT

Ce stage s'adresse à ceux qui souhaitent développer des animations 3D complexes en utilisant les fonctionnalités avancées de production de 3DSMax.

PRÉ-REQUIS

Avoir suivi au préalable la première partie ou bien connaître les concepts de base de ce logiciel.

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

MODELISATION AVANCEE

Gestion des maillages avancés
Utilisation des modificateurs spéciaux

MISE EN SCENE

Organisation d'une scène
Mise en place de la caméra avec ses réglages spécifiques
Élaboration et gestion d'un éclairage avancé
Les effets atmosphériques

ANIMATION

Utilisation de la fenêtre des courbes d'animation
Gestion du mouvement
Gestion de la cinématique
Initiation à l'animation pour les personnages
Gestion de la cinématique inverse
Exploitation d'un squelette (Character Studio)
Ajustement des mouvements

LES PARTICULES

Création et réglages
Utilisation et organisation

RENDU ET FINALISATION

Gestion des textures pour la finalisation d'un projet
Organisation des objets
Utilisation du V-Post
Paramétrages du rendu
Travail avec le rendu de texture

EXPORTATION

Pour la vidéo
Exportation pour le compositing et spécifiquement Combustion et After Effects
Gestion des projets
Approche du rendu photoréaliste globale