

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

Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows. Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel plus.

FORMATEURS

Spécialiste en animation 3D.

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