

3DS MAX PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF : Maîtriser les fonctionnalités complexes de ce logiciel pour l'intégration d'objets 3D dans des films ou des jeux vidéo. Utiliser une méthodologie de travail professionnelle.

PUBLIC CONCERNE : Ce stage s'adresse aux professionnels de l'image : graphistes 3D, designers, architectes...

NIVEAU REQUIS : Il est nécessaire d'avoir suivi le stage 3ds Max Initiation ou d'avoir déjà eu des expériences de production avec ce logiciel. Il est important de maîtriser les concepts fondamentaux suivants : primitives, modélisation en mode polygonal simple, éditeur de matières. Il faut savoir faire un rendu, gérer les modificateurs courants, créer et utiliser une lumière.

COMPETENCES VISEES : À l'issue de cette formation, vous pourrez réaliser un projet avec 3Ds max

MOYENS PEDAGOGIQUE : Alternance de cours théorique et de cas pratique, possibilité d'adapter les exercices en fonctions des besoins des participants .Support pédagogique remis au stagiaire

MOYENS TECHNIQUE : Vidéo projecteurs, imprimante, et ordinateurs équipés du logiciel

MOYENS D'ENCADREMENT : Formateur 3ds Max depuis plus de 5 ans en tant que formateur et dispose d'une solide expérience professionnelle pour la modélisation et l'animation 3D

APPRECIATION DES RESULTATS : Evaluation oral pour attester des connaissances acquis individuellement en fin de formation et questionnaire de satisfaction en fin de formation

LIEU DE FORMATION : Site client ou salle de formation à l'extérieur de l'entreprise

MODE D'ORGANISATION PEDAGOGIQUE : Présentiel en intra entreprise

DUREE : 35 heures

CONTENU DE FORMATION :

Modélisation avancée

Gestion des maillages avancés
Utilisation des modificateurs spéciaux
Modélisation avancée et choix entre les "modes"
Technique "LPM" (Low Polygon Modelisation)

Mise en scène

Organisation d'une scène
Mise en place de la caméra avec ses réglages spécifiques
Élaboration et gestion des éclairages photométriques
Les effets d'environnement et HDRI

Animation

Utilisation de la fenêtre des courbes d'animation
Gestion du mouvement
Gestion de la cinématique
Initiation à l'animation avec CATMotion
Exploitation d'un squelette
Ajustement des mouvements (motion capture)

Les particules

Création et réglages
Utilisation et organisation
Usage de l'Éditeur de particules
Approche de Particle Flow

Rendu et finalisation

Gestion des textures pour la finalisation d'un projet (Unwrap, multicouche, textures Mental Ray et V-Ray)
Organisation des objets
Paramétrage du rendu dans Mental Ray ou V-Ray
Rendu en illumination globale
Travail avec le rendu de texture

Dynamique et chevelure

Utilisation de Hair (cheveux)
Bases sur PhysX (dynamique)
organisation des objets et propriétés dynamiques
utilisation de Cloth
étude de cas

Exportation et exploitation

Travail en EXR
Gestion des projets
Approche du rendu photoréaliste
Rendu en réseau
Travail "Cartoon"
Intégration 2D / 3D
Spécificités 3ds Max Design