

3D STUDIO MAX

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Type de formation : Formation continue

Éligible au CPF : Non

Domaine : PAO et bureautique

Action collective : Non

Filière : CAO

Rubrique : AutoCAD

Code de formation : NE006

PRÉSENTATION

Objectifs & compétences

Créer des animations en 3D.

Public visé

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.

€ Tarifs

Prix public : 2250 €

Tarif & financement :

Nous vous accompagnons pour trouver la meilleure solution de financement parmi les suivantes :

Le plan de développement des compétences de votre entreprise : rapprochez-vous de votre service RH.

Le dispositif FNE-Formation.

L'OPCO (opérateurs de compétences) de votre entreprise.

France Travail: sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller Pôle Emploi.

CPF -MonCompteFormation

Contactez nous pour plus d'information : contact@aston-institut.com

Lieux & Horaires

Durée : 35 heures

Délai d'accès :

Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation

Informations :

NULL

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

Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

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

MODALITÉS**Modalités**

Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation, sous condition d'un dossier d'inscription complet

Méthode

Fin de formation : entretien individuel.

Satisfaction des participants : questionnaire de satisfaction réalisé en fin de formation.

Assiduité : certificat de réalisation.

Validations des acquis : grille d'évaluation des acquis établie par le formateur en fin de formation.