

3D STUDIO MAX

Initiation

Plan de cours N° : 222

Durée : 5 jours (35h)

PARTICIPANTS / PRE-REQUIS

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.

Connaître photoshop

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Identifier les composants principaux de l'interface de 3ds Max, tels que les primitives, les formes et les outils de modélisation. Expliquer les concepts de base de la modélisation 3D, y compris les matériaux, les textures et les types d'éclairages. Utiliser les outils de 3ds Max pour créer et texturer des objets 3D simples, en appliquant des matériaux et des textures appropriés. Analyser les différentes techniques d'éclairage et de caméra pour configurer une scène 3D réaliste. Concevoir une animation de caméra simple en utilisant les clés et les intervalles pour créer une visite virtuelle d'une scène 3D.

MOYENS PEDAGOGIQUES

Tour de table au début de chaque formation pour définir les objectifs de chaque participant,
Alternance entre apports théoriques (en moyenne 30%) et exercices pratiques (en moyenne 70%),
Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle de nos formateurs,
Remise d'un support de cours,
Assistance post-formation d'une durée de 1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail dédiée formateurs@atp-formation.com

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI DE L'EXECUTION ET DES RESULTATS

Positionnement préalable oral ou écrit,
Evaluation des acquis tout au long de la formation par des exercices de synthèse,
Attestation de stage remise à chaque apprenant, avec son niveau d'acquisition pour chaque objectif pédagogique,
Feuille de présence signée par demi-journée,
Questionnaire de satisfaction pour évaluer la qualité de l'enseignement,
En option : passage certification possible selon les thématiques.

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs récents et performants, d'un vidéo projecteur et d'un tableau blanc.

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES A DISTANCE

Grâce à un logiciel comme Teams, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.
Nous vous conseillons très fortement l'utilisation de votre webcam et de disposer d'un double écran.
Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition par téléphone au 04.76.41.14.20.

ORGANISATION

Les cours ont lieu de 9h00-12h30 13h30-17h00 (adaptable à la demande).

PROFIL FORMATEUR

Nous recrutons méticuleusement nos formateurs selon 3 critères: expertise, pédagogie et agilité.

ACCESSIBILITE

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre nos formations sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités d'organisation.

MISE A JOUR

24/07/2024

Siège social :
31 avenue du Granier
38240 MEYLAN

Agences :
170 rue de Chatagnon
38430 Moirans

Le Thélème
1501/1503 route des Dolines
06560 Valbonne

3D STUDIO MAX

Initiation

Plan de cours N° : 222

Durée : 5 jours (35h)

Concepts de base

Qu'est que 3ds Max introduction

Le lay-out.(interface)

Modélisation : Pour apprendre à construire un personnage, un environnement naturel, des bâtiments.

Construire des primitives.

Créer des formes, les extruder

Mise en volume

La modélisation booléenne

Les trajectoires d'extrusions

La modélisation organique par subdivision de polygones

Grouper ses objets

Matériaux et textures : Pour apprendre à texturer ses objets

Notions de matériaux

Notions de textures

L'arborescence des matériaux

Créer des matériaux standard

Les différents types de textures

Canaux utilisés

Les matériaux composés

Le mappage des matériaux

Coordonnées

Types

Lumières, caméras et atmosphères : Pour apprendre à éclairer une scène, créer des ambiances, paramétrer ses caméras.

Les différents types d'éclairages

Comment éclairer votre scène

Les différents types d'ombres

Projeter des images

Configurer l'environnement

Les différents types de caméras

Configurer les caméras

Utilisation des objets factices pour créer un studio virtuel

Animer des scènes : Pour apprendre à animer ses caméras, créer une visite virtuelle

L'environnement d'une animation

La vue piste

Les hiérarchies

Clés et intervalles

Les trajectoires

Post production : Pour régler ses paramètres de sorties

Vidéo post

Réglages image

Siège social :

31 avenue du Granier
38240 MEYLAN

Agences :

170 rue de Chatagnon
38430 Moirans

Le Thélème

1501/1503 route des Dolines
06560 Valbonne