

Modélisation, rendu et animation

3ds Max - Initiation

5 jours (35h00) | ★★★★★ 4,6/5 | 3DS-IN | Code Certif Info : 104663 | Certification M2i Animation 3D (non incluse) | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia > 3D et animation > Modélisation, rendu et animation



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Modéliser des objets
- Créer et modifier des objets
- Utiliser les lumières
- Gérer les caméras et appliquer des textures.

Niveau requis

Avoir une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). Pratiquer un logiciel de création d'images est fortement souhaité.

Public concerné

Réalisateurs d'animations, techniciens de l'audiovisuel, monteurs, truquistes vidéo et infographistes 2D et 3D.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Rappels des bases 3D et interface

- Présentation de l'espace de travail
- Orientation dans l'espace 3D
- Manipulation d'objets dans l'espace 3D
- Gestion des préférences et des réglages graphiques
- Organisation des outils

Modélisation

- Création et modifications de primitives 3D
- Modification des points de pivots
- Utilisation des différents types de magnétismes
- Création de formes 2D
- Présentation et utilisation des modificateurs courants
- Conception d'objets composés

Modélisation avancée

- Edition de maillage, modélisation polygonale
- Analyse de la topologie
- Gestion des objets et des éléments
- Approches du lissage dynamique
- Modélisation surfacique et maillée

Texturing / shading

- Présentation de l'éditeur de matériaux
- Importations d'images
- Textures procédurales

Animation

- Création d'une animation simple
- Hiérarchies d'objets
- Exploitation de l'éditeur graphique
- Les différents contrôleurs d'animations

Mise en scène et éclairage

- Caméras et réglages
- Lumière standard

Rendu

- Paramètres de rendu basique
- Choix du format de sortie
- Options de rendu intégrées
- Rendu en réseau

Certification (en option)

- Prévoir l'achat de la certification en supplément
- L'examen (en français) sera passé le dernier jour, à l'issue de la formation et s'effectuera en ligne
- Il s'agit d'un QCM dont la durée moyenne est d'1h30 et dont le score obtenu attestera d'un niveau de compétence

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)