

Modélisation, rendu et animation

3ds Max - Perfectionnement - Animation et personnage

5 jours (35h00) | ★★★★★ 4,6/5 | 3DS-AP | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

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



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

- Utiliser les modules de Dynamics de 3ds Max...

Niveau requis

Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows).
Pratique de 3ds Max nécessaire.

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 élargée 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

Modélisation

- Vérification de l'intégrité du maillage
- Remise à zéro des transformations
- Réglage des points de pivots
- Ajouts de détails dans les parties déformables

Rigging

- Squelette en biped
- Squelette en CAT
- Setup personnalisé
- Création de contrôles supplémentaires

Animation

- Création d'un cycle de marche
- Animation d'un personnage
- Déformateurs animés
- Notions de posing
- Animation non linéaire
- MassFx et ragdolls
- Import / export en .FBX

Modalités d'évaluation des acquis

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