Modélisation, texturing et animation

3ds Max - Perfectionnement - Design architectural

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

Formations Digital & Multimédia › 3D et animation › Modélisation, texturing et animation

Document mis à jour le 20/04/2024

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Produire des systèmes complexes de particules en production...

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains 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

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

** nous consulter pour la faisabilité en distanciel*

*** ratio variable selon le cours suivi*

Prérequis

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 émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Modélisation

- Modéliser pour l'architecture : modélisation d'extérieur, d'intérieur, exploitation de banques d'objets, placement de végétaux
- Modéliser pour le design : modélisation d'un emballage, d'un flacon, création d'un fond photo

Textures et matériaux

- Placage de textures en unités réelles
- Utilisation de banques de textures en ligne
- Matériaux architecturaux

Rendu réaliste

- Eclairage réaliste de jour, de nuit, d'intérieur et d'extérieur
- Utilisation de panoramiques en HDR comme source lumineuse
- Animation de caméra pour des visites virtuelles
- Réglage de Vray pour de l'image fixe / l'animation
- Intégration du rendu 3D dans une photographie

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Les détails de l'accueil des personnes en situation de handicap sont consultables sur la page Accueil et Handicap.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.