
Programme de formation 3DS MAX initiation

Durée : 35 h

Objectifs : Créer des animations en 3D.

Pré-requis :

- Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows. Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel avantage.
- Une très bonne connexion internet est requise pour le format distanciel synchrone

Public : 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.

Modalités techniques, pédagogique et d'encadrement :

En format présentiel : mise en place d'un bureau / salle équipé par l'apprenant / client. La formation peut également se dérouler dans nos locaux (dans ce cas mis à disposition si nécessaire d'un ordinateur équipé par HM Formation ainsi que les équipements comme un video-projecteur et paperboard)

Dans le cas d'une formation sur site client / apprenant un entretien sera effectué par nos services afin de vérifier l'adéquation des moyens techniques avec la formation.

En format distanciel : synchrone avec le formateur via Zoom ou outil équivalent (télé-présentiel).

Alternance entre apports théoriques et applications pratiques sur ordinateur et logiciel 3DS MAX

Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation

Méthode interactive et intuitive

Cas pratiques et études de cas, Quizz

Support Stagiaire

Modalités d'évaluation des connaissances ou d'appréciation des résultats de l'action de formation : Exercices pratiques complété par une auto-évaluation des acquis en fin de formation.

Modalité d'évaluation de l'appréciation des participants : Fiche d'évaluation à chaud à l'issue de la formation. Et à froid plusieurs mois après la formation pour s'assurer de l'ancrage des acquis et du transfert de compétences en situation professionnelle.

Modalité de suivi de l'action de formation : Feuille d'émargement co-signée par demi-journée ou séance de formation.

Détail du programme :

INTRODUCTION RAPIDE A LA 3D

Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax



HM FORMATION

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

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

Sanction de la formation : Attestation de formation (L.6353-1 du Code du travail)