Formation 3DS Max initiation

Initiation rapide et intensive au logiciel 3D SMax: bases 3D, modélisation polygonale, caméras et animation, matériaux et textures, lumières et rendu. [formation sur mesure / à la demande]

DATES
DURÉE TOTALE 5 JOURS/35H
MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)
HORAIRES 9h45-13h puis 14h-17h45
NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum
PARTICIPANTS Infographistes 2D et 3D, designers, architectes, illustrateurs, réalisateurs, photographes, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir rapidement des bases solides et pratiques sur 3DS Max.
NIVEAU REQUIS Bonne aisance dans l'environnement informatique. Connaissance des outils graphiques 2D bitmap (Photoshop), vectoriels (Illustrator, autocad,...) ou 3D. Entretien pédagogique.
ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.
VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.
MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. En présentiel : 1 station 3DS Max 2020 par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. Tablette graphique. Suite Adobe Creative Cloud, dernières versions. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner 3DSMax, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).
MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distantiel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explicitation de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire…)
SUPPORT DE COURS Bases vidéo num., 1 livre sur 3DSMax.
FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.
LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Isograd

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation 3DS MAX de 5 jours est une initiation rapide et intensive au logiciel 3DS Max: bases 3D, modélisation polygonale, caméras et animation, matériaux et textures, lumières et rendu.

Les objectifs de la formation sont :

- Maîtriser les bases et le vocabulaire de la 3D
- Connaître l'interface et les outils du logiciel 3DSMax
- Maîtriser les outils et process de modélisation polygonale
- Gérer les caméras et configurer les temps
- Connaître l'éditeur de matériaux Slate, gérer les textures
- Connaître et gérer les lumières et les ombres
- Connaître les différents types de rendu

CONTENU COMPLET DE LA FORMATION

BASES 3D ET 3DS MAX
Principes de l'interface de 3DS Max, le vocabulaire lié à la 3D.
Les outils de création: les primitives standards, les formes 2D, les objets composés.
Les outils de sélection, de rotation, d'échelle uniforme par rapport à la vue, à l'univers ou à l'objet.
Les modificateurs de base: courber, tordre, extruder, etc.
Les contraintes axes, les systèmes d'accrochage, les grilles, les unités.
Les points de pivot, les instances et les symétries.

MODÉLISATION POLYGONALE
Principes de la modélisation polygonale.
Les modes sous-objets du polygone éditable: sommet, arête, bordure, polygone, élément.
Les modes de sélection des sous objets: boucle, similaires, anneau, etc.
Les outils du polygone éditable: extrusion, biseau, insertion, pont, plan de section, couper, etc.
Les contraintes arête, face, normal.
Les groupes de lissage, les subdivisions NURMS.
Importation d'un plan Autocad.

CAMERAS ET ANIMATION
Création de caméras libres ou cibles.
La configuration du temps.
Les clés auto, les interpolations, la vue piste.
Les liaisons hiérarchiques. Les objets factices.
Présentation de l'éditeur de courbes.
Les contraintes d'animation.
Les contrôleurs d'animation, les courbes d'ajustement.

MATÉRIAUX ET TEXTURES
Éditeur de matériaux Slate: Les matériaux standards et Arnold.
Les textures bitmap et les textures procédurales.

Les reliefs, les réflexions et les réfractions.
Les ID matériaux, les canaux de texture.
Le modificateur mapping UVW.

LUMIÈRES ET RENDU
Types de lumières: standard, Arnold, photométrique.
Types d’ombres: texture, douce, lancer de rayon.
Le rendu ligne de balayage par défaut.
Le rendu Arnold, les réglages type
Tailles et formats de sortie.