

Formation 3DS Max

3 jours (21 heures)

Présentation

Autodesk 3ds Max est un logiciel de modélisation et d'animation 3D, développé par la société Autodesk. Avec Maya, Softimage XSI, Lightwave, Houdini et Blender, il est l'un des logiciels de référence dans le domaine de l'infographie 3D. Le logiciel est issu du programme 3D Studio qui a tourné sous DOS jusqu'à sa version 4 en 1994. Les programmeurs de Kinetix ont mis au point un logiciel entièrement neuf et repensé. Celui-ci sort en 1996.

3ds Max est ainsi conçu sur une architecture modulaire, compatible avec de multiples plugins et les scripts écrits dans un langage propriétaire appelé Maxscript. Le logiciel 3ds Max s'est développé rapidement, en étant utilisé principalement dans les industries vidéoludique, cinématographique et automobile.

Le logiciel est actuellement en version 2017 (3ds max 2017) et est développé par Autodesk, et intègre de très nombreuses fonctionnalités, comme le moteur de rendu Mental Ray, ainsi que le plugin Shave and a HairCut de Joe Alter pour les rendus de cheveux et de poil, nouveautés de la version 8. 3ds Max possède aussi deux moteurs d'animation de personnage: Character Studio et CAT (Character Animation Toolkit). La version de 3ds Max 2016 intègre aussi Max Création Graph un module de création de plug-in fonctionnant de manière nodale.

Objectifs

- Créer une scène composée de modélisations
- Créer des animations et des illustrations 3D
- Utiliser dans la création de jeux vidéo
- Avoir les connaissances nécessaires à la réalisation de modélisations et de rendus 3D professionnels avec le logiciel 3ds Max
- Préparer pour le passage à la certification ACU 3DS Max d'Autodesk

Public visé

- Il peut être adapté à tous les niveaux.

Pré-requis

3D Studio Max d'Autodesk est utilisé par les métiers suivants : Architecte, designer, graphiste PAO, Professionnel de l'animation, infographiste, truquiste, professionnel de l'audiovisuel désirant produire des modélisation ou des animations 3D...

Programme

Première pas dans Autodesk 3DS Max

- Présentation de la 3D et de ses principes
- Organisation et personnalisation des barres d'outils, des panneaux de commandes
- Réglages d'un projet

La gestion des fichiers dans 3DS Max

- L'import sous 3DS Max

Modélisation

- Les primitives et objets composées
- Mise en place des référents pour passage de la 2D à la 3D
- Édition poly et edit mesh
- Les splines et Modélisation par révolution (lathe)
- La modélisation par surfaces

La gestion objects

- Duplication d'objets, instance
- Sélection et gestion d'objets : calques, groupes...

Texture

- Matériaux standards
- UV map
- Utilisation de l'éditeur de texture : slate/node
- Découverte des méthodes procédurales
- Les textures à base de maps

Camera

- Camera standard et cible
- Réglages de la focale

Mise en scène

- Les éclairages standards
- Environnement
- Optimisation du rendu

Animation

- Identifier les paramètres d'animation
- Création d'un biped
- Animation par image clé
- Preview
- Path Constraint

Exports

- Impression 3D
- Réalité virtuel
- Motion Design

Sociétés concernées

Cette formation s'adresse aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée.

Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiple permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.