



Organisme de Formation Européen Linguistique et Informatique

3DSMAX - Initiation

PROGRAMME :

Présentation du logiciel :

Donnez vie à vos idées les plus originales et complexes

Créez des effets visuels 3D sur grand écran. Créez des personnages réalistes pour un jeu vidéo à grande diffusion. Créez une visualisation de haute qualité. Donnez une nouvelle dimension à votre programme scolaire.

Le logiciel Autodesk® 3ds Max® 8 respecte l'engagement à fournir des outils de pointe aux professionnels de la création et des médias. Intégrant un ensemble de fonctions performantes qui permet d'accélérer les procédures de travail, 3ds Max est la solution leader du secteur de l'animation 3D en matière de développement de jeux, visualisation des conceptions, effets visuels et éducation.

Durée : 5 Jours

Objectifs :

Maîtriser les fonctionnalités de base du logiciel 3D Studio Max.

Pré requis :

Bonne connaissance de l'outil informatique

Public :

Graphistes, maquettistes, illustrateurs ou toute personne souhaitant réaliser des mises en pages professionnelles ou créer des supports imprimés ou numériques de qualité

Présentation de l'outil et de l'interface 3D Studio Max

- Paramétrage du logiciel en fonction de la configuration matérielle du poste de travail
- Présentation de l'interface utilisateur :
 - Fenêtres de visualisation
 - Commandes d'affichage
 - Barres de menus
 - Barres d'outils
 - Panneaux de commandes

Gestion des fichiers sous 3D Studio Max

- Formats de fichiers 3D
- Import de fichiers sous 3D Studio Max
- Gestion de fichiers externes et préparation de médias

Création et édition d'objets

- Notions de primitives, objets maillés et objets composés
- Sélection et gestion de groupes d'objets
- Modificateurs
- Edition d'objets et maillages éditables
- Cages de déformations
- Déformations spatiales
- Corps 3D et objets extrudés

Travail sur les textures

- Affichage et affectation des matériaux
- Mapping et gestion de textures complexes
- Scène et animations**
- Options d'affichage et coordonnées pour la mise en place de la scène
- Mouvements d'objets
- Mouvements, déplacements et réglages des caméras
- Placement et gestion des éclairages
- Trajectoires des objets

OFELI – SARL au capital de 7500€

26, Rue des Rigoles – 75020 PARIS

Tel : 01.43.60.39.22 Fax : 01.43.60.35.91

Siret : 488 148 933 00010 No de déclaration : 1175 40502 75

www.ofeli.fr

Finalisation

- Optimisation de rendu
- Conseils sur la 3D

Modélisation avancée

- Gestion des plug-ins de construction
- Gestion des maillages avancés
- Utilisation des modificateurs spéciaux

Mise en scène

- Organisation d'une scène
- Mise en place de la caméra avec ses réglages spécifiques
- Élaboration et gestion d'un éclairage complexe
- Les effets atmosphériques Animation
- Utilisation de la fenêtre du Graph-Editor
- Pondération de mouvement
- Expressions du mouvement
- Gestion de la cinématique

Animation avancée

- Initiation à l'animation pour les personnages
- Gestion de la cinématique inverse
- Exploitation d'un squelette e
- Ajustement des mouvements

Les particules

- Création et réglages
- Utilisation et organisation
- Optimisation du temps de calcul
- Les particules

Utilisation des éléments particuliers de 3DSMax

- Les aides à la construction
- Les structures de déformations
- L'animation temps réel

Rendu et finalisation

- Gestion des textures pour la finalisation d'un projet
- Organisation des objets
- Utilisation du V-Post
- Paramétrages du rendu
- Travail avec le rendu de texture

Exportation

- Pour la vidéo
- Pour le Web et spécifiquement le W3D
- Exportation pour le compositing et spécifiquement Combustion et After Effects
- Gestion des projets

EVALUATION DES CONNAISSANCES ACQUISES