



AUTODESK® 3DS MAX - PERFECTIONNEMENT

2000 € HT (tarif inter) | REF : INF182
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs d'emploi

Autodesk® 3D Studio Max est un logiciel de modélisation et d'animation 3D, développé par la société Autodesk. Il vous permettra de réaliser des objets et des animations 3D à intégrer sur le Web, à des fins publicitaires ou artistique, et aussi pour le print.

PROGRAMME

Modélisation avancée

- Gestion des maillages avancés.
- Utilisation des modificateurs spéciaux.
- Optimisation de la modélisation.

Textures avancées

- Travail avec le rendu en texture.
- Les Shaders Mental Ray.
- Les substances et textures procédurales.
- Optimiser ses textures pour le rendu.

Mise en scène

- Organisation d'une scène.
- Mise en place de la caméra avec ses réglages spécifiques.
- Élaboration et gestion des éclairages photométriques et environnement HDRI.

Animation

- Utilisation de la fenêtre des courbes d'animation.
- Gestion du mouvement et de la cinématique.
- Les modificateurs spécifiques à l'animation : "rigging peau et physique".
- Initiation à l'animation avec Character Studio.
- Gestion des fichiers de Motion Capture.

Les particules

- Création et réglages.
- Présentation de Particule Flow, des forces et des déflecteurs.
- Gestion de scène avec Particule Flow.

Rendu et finalisation

- Organisation des objets.
- Paramétrage du rendu Mental Ray.
- Initiation aux passes de rendu et compositing.
- Rendu en illumination globale.

Dynamique et collision

- Bases PhysX (Dynamique).
- Organisation des objets et propriétés dynamiques.
- Utilisation du modificateur tissu.

Exportation et exploitation

- Utilisation du format RPF en vu du compositing After Effects.
- Gestion des projets.
- Approche du rendu photo-réaliste.
- Intégration 2D / 3D.



5

JOURS

35

HEURES

OBJECTIFS

Maîtriser les fonctionnalités avancées du logiciel Réaliser des animations ou des Illustrations en 3D pour application, print ou multimédia

PUBLIC | PRÉREQUIS

PUBLIC

Utilisateurs de 3D Studio MAX

PRÉREQUIS

Maîtriser l'environnement Windows Avoir suivi le module 3D Studio Max modélisation Ou maîtriser le contenu de cette formation Avoir de solides bases sur Photoshop Connaissance d'un logiciel de montage / compositing vidéo serait un plus

INFOS PRATIQUES

HORAIRES DE LA FORMATION

de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

MÉTHODOLOGIE

PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

DATES ET LIEUX

Aucune session ouverte