



3ds Max-initiation

5 jours

(35 heures)

Public : Toute personne voulant modéliser des objets en 3 dimensions, et les animer avec 3D Studio Max	Pré-requis : Maîtrise de l'environnement Mac ou Pc.
Objectifs de la formation : Prendre en mains 3D Studio Max, en vue de réaliser des modélisations et des animations à partir d'objets de base.	Déroulé de cours : L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques.
	Moyens pédagogiques : Un ordinateur récent de type Mac ou PC par stagiaire, équipé d'un écran 22,5 pouces et d'un dispositif son (enceintes ou caques). Vidéo projecteur, connexion internet, wifi.
Conseil en Communication par les Médias Numériques Formation/ Production de contenus 	Validation des acquis : Réalisation d'exercices corrigés, tout au long de la formation.
	Lieu : Big Pebble (à Caluire - 69300), ou sur site.
	Horaires : Matin : 9h00-12h30 Après-midi : 13h30-17h00
	Suivi post-formation : Un support de cours, une attestation de présence et une évaluation de formation sont remis à chaque participant. Suivi par téléphone ou par mel, assuré sans limite dans le temps.
	Numéro d'agrément Formation Professionnelle : 82 69 06792 69

Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com

3ds Max-initiation

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

Introduction

Grands thèmes abordés
Utilisation des dossiers et des exercices
Présentation du logiciel
Quelques projets 3D Studios
Création réelle et création virtuelle

Interface Utilisateur

Personnaliser l'interface
Utiliser les dossiers attachés à un projet
Configurer les chemins locaux en relatif
Se familiariser avec l'interface
Petit tour des panneaux de commandes
Le Menu déroulant Quadrant {Quad Menu}
Personnaliser l'interface
Sauvegarder vos créations

Travailler avec 3DS Studio

Navigation dans les Fenêtres
Les vues de travail disponibles
Les autres raccourcis de navigation
Utiliser le ViewCube et la SteeringWheels
Vue en Perspective et Orthographique
Choisir les modes de prévisualisation
Les Couches de Travail
Explorateur de Scène
Utilisations des containers
Fonctions du Menu Fichier

Concepts préalables à la modélisation

Différents types de modélisation dans 3DS Studio
Configurer les unités de mesure
Configurer la grille de création
Quelques questions essentielles

L'interface de création
Modéliser avec efficacité
Utiliser des références visuelles
Les bases de l'utilisation de la lumière
Les bases d'utilisation des caméras
Principes d'utilisation des matériaux
Orbite de rotation
Quelques techniques de rendu

Création et manipulation des Primitives

Création avec les Primitives de base
Créer les primitives avancées
Création des Objets Architecturaux
Utiliser le Gizmo de transformation
Méthode de sélection et Renommer les objets
Afficher et Masquer les objets
Le Modelage avec précision
Aligner et Déplacer précisément les éléments

Les Sous-objets Géométriques

Les différents types de sous-objets géométriques
Méthodes de sélections des sous-objets géométriques
Transformations des sous-objets
Ignorer la sélection arrière
Utilisation de la soft selection
Norme de surface



3ds Max-initiation

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

Création et manipulation des formes

Créer les formes de base
Créer un texte
Créer une forme avec plusieurs splines
Transformations des sous-formes
Édition des formes
Les pièges du modelage des Formes
Importer une forme depuis Adobe Illustrator
Editer une forme ou Convertir en forme éditable

Extrusion de formes (Extrude)

Principes de l'extrusion de formes
Dessiner une forme pour l'extrusion et pièges à éviter
Extrusion de formes emboîtées (Nested Spline)
Différence entre Extrusion (Extrude) et Biseau (Bevel)

Révolution de formes (Lathe)

Principes et pièges de la révolution de forme
Dessiner une forme pour une révolution
Révolution d'une forme
Utiliser la commande Outline
Le modificateur Shell
Changer l'axe d'une révolution

Modélisation de Base & Modificateurs

Courber (Bend)
Déplacer (Displace)
Déformation de formes libres (FFD, Free Form Deformation)
Treillis (Lattice)
Bruit (Noise)
Sectionner (Slice)
Appliquer un modificateur aux sous objets

Matériaux & Texture : Principes de base
Terminologie de la créations de Matériaux
Utiliser l'éditeur de matériaux
Différents types de matériaux
Matériaux et Ombrages
Ajuster les niveaux spéculaires
L'Opacité des Matériaux
Texturer : Textures Procédurales
Texturer : Images (Bitmap)
Manipuler l'arborescence des matériaux
Gestion des liens de textures manquants

Initiation à la prise de vue virtuelle

Différence entre Caméra réelle & Virtuelle (CG Caméra)
Création d'une Caméra
Libre ou Ciblé : les deux types de caméra
Ajuster la prise de vue : la place du cadreur
Champs de Vision et Focal
Les Zones de Sécurité des Caméras CGI

Initiation L'éclairage virtuelle

Appréhender et comprendre la lumière dans 3DS
Identifier les différents types de lumières
L'Omni Directionnel (Omni)
Le Projecteur (Spot)
Ajuster les ombres
La Lumière Volumétrique



3ds Max-initiation

Éclairage : Notions Avancées

Distance d'illumination
Exclusion de lumière
Le Projecteur de texture
Principe de l'illumination global (GI)
Éclairer une scène simple

Les Principes de l'Animation

Les Principes d'une animation d'images
Le processus de création d'une animation
Commandes d'animation
Les Clés d'Animations Automatiques (AutoKey)
Les Clés d'Animations Définis (SetKey)
Manipuler les Clés d'Animation

Rendu de Projet

Les Techniques de Rendu
Créer des prévisualisations
Charger une image d'arrière plan
Sauvegarder un rendu
Utiliser la prévisualisation RAM
Initiation à Mental Ray
QuickSilver & Les Styles de rendu

Maintenance de premier niveau

Télécharger et installer 3DS Max
Mise à jour du logiciel
Installation des Plugins
Télécharger et Installe l'aide OffLine
Lut & Gamma
Problème d'interface (3DSmax.ini)
Les moteurs de prévisualisation : OpenGL , Direct X et Nitrous
Max Script : Quelques commandes utiles



Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon
507 avenue du 8 mai 45
69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com