



3ds Max-perfectionnement

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-perfectionnement

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

Introduction

Grands thèmes abordés
Utilisation des dossiers et des exercices
Contrôle de connaissances

Utilisation Avancée de l'aide

Découverte et installation de l'aide
Apprendre avec l'aide
Résumer des raccourcis essentiels

Modélisation Architecturale

Conception d'un intérieur : les murs
Ajouter des fenêtres
Les différents types d'escaliers
Feuillages : habiller un extérieur

Modelage Polygone

Qu'est-ce que le modelage polygone
La commande : Retenir/Rapporter (Hold Fetch)
Edition de Maille et Convertir en Objet Maillé
Objets Maillés ou Objets Polygonaux
Ajuster les sous-objets sommets (Vertices)
Maîtriser les sous-objets Arêtes (Edges)
Maîtriser les sous-objets polygone (Box Modeling)
Sous-division de surface (Subdivision Surface)
Peinture de déformation (Paint Deformation)

Modélisation Avancée & Modificateurs

Cheveux et Fourrure (Hair & Fur)
Copier et coller les modificateurs
Gestion de la pile des modificateurs
Quelques modificateurs pour terminer
Gérer les modificateurs favoris

Créer un objet extrudé (Loft)

Principe de l'objet extrudé
Quelques considérations préalables
Créer un objet extrudé avec plusieurs forme
Objets Extrudés et Formes combinées
Les paramètres de déformations
La déformation d'ajustement
Une alternative à l'objet extrudé : SWEEP (Balayage)

Complexifier et simplifier un objet

L'importance et les pièges du niveau de détail des objets
Lissage de Maille (MeshSmooth)
TurboSmooth
Le modificateur Polygoner (Tessellate)
Le modificateur Optimiser (Optimize)

Dupliquer et Assembler les objets

Copier un objet
Créer une instance
Créer une référence
Rendre unique un objet
Notion de Groupement
Attacher les objets
Utilisation de la fonction lier



3ds Max-perfectionnement

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

Modelage avec les objets composés (Compound Object)

Les opérations Booléennes
Quelques précautions à prendre avec les opérations booléennes
Quelques mots sur ProBoolean
Conformer (Conform)
Connecter (Connect)
Disperser (Scatter)
Fusion de forme (Shape Merge)
Terrain

Le Modelage de Surface

Qu'est-ce que le modelage de surface ?
Créer un réseau de courbes personnalisé
Créer et éditer la surface des grilles
Travailler avec des formes fermées

NURBS (Non-Uniform Rational Basis Splines)

Créer des NURBS avec les courbes
Créer des NURBS avec les surfaces
Créer des surfaces NURBS avec les courbes
Fusionner et filet NURBS (Blends & Fillets)
Projection & Courbes sur les surfaces
Des primitives aux NURBS

Matériaux & Texture : Principes Avancés

Modificateur Texture UVW (UVW Mapping)
Modificateur Développer UVW (UVW Unwrap)
Modélisation et Pile des modificateurs
Matériaux réfléchissant avec Raytrace
Création d'un environnement
.Prévisualiser avec Active Shade
Utilisation de la texture Procédurale

Relief (Bump)

. Matériaux & Sous-Objets
. Peinture sur Sommet (VertexPaint)
. Préparer des références pour la modélisation

Les Types de Matériaux

. Standard
. Fusion
. Double face
. Haut/Bas
. Multi-Sous Objet
. Ombrage
. Encre & Peinture
. Matériaux Mental ray



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-perfectionnement

5 jours
(35 heures)

Caméra : Trucs & Astuces

- Gestion de la profondeur de champs
- Plan de détournage (Clipping Planes)
- Flou de mouvement
- Lier une Caméra à un chemin
- Suivre un objet
- Caméra et Vue en Perspective

Animation : Notions Avancées

- Copier-Coller les Clés d'Animation
- Supprimer les Clés d'Animation
- Gérer une animation avec la Feuille d'Expo (Dope Sheet)
- Utiliser l'Éditeur de Courbes (Curve Editor)
- Lien et Animation
- Animation le long d'un chemin
- Animation et Pivot

Animation avec Character Studio

- Introduction à Character Studio
- Qu'est-ce que la Cinématique Inverse (IK) ?
- Appliquer le modificateur Physique
- Ajuster l'enveloppe corporelle
- Créer et Ajuster les empreintes
- Animation Libre
- Travailler avec des fichiers MoCap (*.bip)
- Utilisation et Ajustement des Bones
- Bones et le modificateur Peau

Introduction au Système de Particules

- Comprendre les systèmes de particules
- Comparer les différents systèmes
- Contrôler la quantité et la temporalité
- Ajuster la taille et la vitesse
- Affecter des rotations aux particules
- Explorer les différents types de matériaux
- Utilisation des méta-particules
- Transformer un objet en générateur de particules
- Rendu et Prévisualisation

Les Différents Systèmes de Particules

- Spray
- Neige
- Blizzard
- PArray
- PCloud
- Super Sprays

Introduction aux Flux Particulaires

- Comprendre le Flux Particulaire
- Utiliser le visualisateur de particule
- Travailler avec les opérateurs
- Lier les événements aux comportements des particules
- Ajuster les flux Particulaires



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