



PLAN DE FORMATION LOGICIEL 3DSMAX (initiation)

Public visé : Cette formation s'adresse aux créateurs d'images et de films de synthèse.

Objectifs : Créer des animations en 3D.

Moyens pédagogiques : Formation dirigée par un professionnel de l'infographie et spécialiste 3D. Méthodes d'animation actives et pratiques. Elles s'appuient sur des apports théoriques et méthodologiques (exercices, études de cas,).

Méthodes d'évaluation des acquis : Après chaque session, une évaluation des acquis précédents sera envisagée, suivra une évaluation générale en fin de stage .

Contenu de la formation :

- INTRODUCTION RAPIDE A LA 3D
 - Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax
- INSTALLATION ET CONFIGURATION DE 3DSMAX
 - Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware
- L'INTERFACE UTILISATEUR
 - Organisation des barres d'outils (docks, palettes)
 - Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)
 - Options annexes, interfaces personnalisées
- LA GESTION DES FICHIERS
 - L'import sous 3DSMax
 - Les formats de 3D
 - Gestion des objets externes, préparation des médias
- CREATION ET EDITIONS D'OBJETS
 - Les primitives, les objets maillés et composés
 - Les déformations spatiales
- CREATION PAR SPLINES ET OBJETS COMPOSES
 - Splines et formes
 - Formes libres
 - Corps et objets extrudés
 - Objets composés, opérations booléennes
- TEXTURE
 - Choix des textures
 - Mapping : planaire, cylindrique et sphérique
- LA SCENE ET L'ANIMATION
 - Caméras, éclairages – trajectoire & déformation basique des objets



PLAN DE FORMATION LOGICIEL 3DSMAX (perfectionnement)

Public visé : Vous êtes architecte, infographiste, designers, créateurs multimédia et déjà utilisateur de la 3D ; Connaissance préalable de 3DSMAX.

Objectifs : Utiliser les fonctions avancées de 3DSMAX ; optimiser les temps de création d'une perspective et créer des visites virtuelles de qualité.

Moyens pédagogiques : Formation dirigée par un professionnel de l'infographie et spécialiste 3D. Méthodes d'animation actives et pratiques. Elles s'appuient sur des apports théoriques et méthodologiques (exercices, études de cas,).

Méthodes d'évaluation des acquis : Après chaque session, une évaluation des acquis précédents sera envisagée, suivra une évaluation générale en fin de stage.

Contenu de la formation :

- **MODELISATION AVANCEE**
 - Gestion des maillages avancés
 - Utilisation des modificateurs spéciaux

- **MISE EN SCENE**
 - Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware

- **L'INTERFACE UTILISATEUR**
 - Organisation d'une scène
 - Mise en place de la caméra avec ses réglages spécifiques

- **ANIMATION**
 - Contrôleurs et contraintes d'animation spécifiques
 - Exploitation d'un squelette (character studio)
 - Skinning et morphing

- **RENDU ET FINALISATION**
 - Gestion des textures pour la finalisation d'un projet
 - Lumières, caméras et rendu