

3D Studio Max

Image de synthèse et animation
Niveau1 (base et intermédiaire)

Formation agréée Autodesk

Table des matières :

Public cible	2
Pré requis	2
Objectifs	2
Contenus	2
Méthodes pédagogiques	2
Support de cours	3
Organisation	3
Durée et horaires	3
Prix	4
Evaluation des acquis	4
Certification	4

Public cible

Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers de produits industriels. Créateurs et concepteurs issus de tous domaines ayant à traiter avec l'image de synthèse et/ou l'animation 3D.

Pré requis

Informatique : une bonne connaissance des outils informatiques ainsi que de la gestion des dossiers et fichiers.

Connaissances et pratique d'un logiciel 3D.

Objectifs

Etre capable de :

- Concevoir un objet en 3D
- Créer une image réaliste de l'objet conçu
- Créer une animation simple comme la visite d'un bâtiment ou une circulation autour d'un objet virtuel
- Gérer l'échange des géométries 2D et 3D avec d'autres logiciels CAO

Contenus

- Introduction à 3DS Max
 - Présentation
 - Interface et configuration
 - Visualisation et navigation dans l'espace 3D
 - Sélection et affichage des objets
 - Outils de transformations et pivot
- Modélisation d'objets
 - Création de primitives géométriques (objets 3D)
 - Les modificateurs
 - Création de formes (objets 2D)
 - Création d'objets composés
 - Box modeling (objets 'Low poly')
 - Objets architecturaux
 - Utilisation des couches pour l'organisation d'une scène
 - Echange de données
- Texturage des objets
 - Notion de matériaux, ombrages et textures
 - Utilisation de l'éditeur de matériaux
 - Différents types de matériaux
 - Coordonnées de textures

- Lumières
 - Concepts généraux
 - Création de lumières
 - Les lumières de 3DS
 - Modifications des paramètres
- Caméras
 - Création et propriétés de caméras
 - Utilisation des plans de détournement
 - Animation de caméras
- Rendu de la scène
 - Commandes de rendu
 - Boîte de dialogue Rendu scène
 - Types de rendus (lancer de rayon, radiosité, etc)
 - Aperçu et comparaison de rendus

Méthodes pédagogiques

Chaque apport théorique est suivi d'une phase de mise en pratique à travers des exercices appropriés.

Atelier dirigé (en option) – Développement d'un projet personnel orienté « métier » et mise en application des savoir-faire et techniques apprises.

La formation est animée par des formateurs professionnels agréés Autodesk.

Support de cours

Support de cours « Guide de référence 3dsmax » conçu pour la formation accompagné d'un plan de cours détaillé.

Organisation

La formation est organisée en petits groupes de 8 participants au maximum.

Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté à l'image de synthèse et à l'animation 3D.

Durée et horaires

- Dates : Se renseigner auprès de l'institut
- Durée totale (cours + atelier) : 30 jours – 3h par jour – soit un total de 90 heures effectives.
- Cours : 20 jours – 3h par jour – soit un total de 60 heures effectives.
- Atelier : 10 jours– 3h par jour – soit un total de 30 heures effectives.
- Horaires : lundi, mardi et jeudi, de 17h45 à 21h00
- Les jours et les horaires sont indicatifs et doivent être confirmés par l'institut.

Prix

- Cours : Fr. 2'400.- soit Fr. 40.- / heure
- Atelier : Fr. 1'200.- soit Fr. 40.- / heure
- Support de cours : Fr. 100.-
- TOTAL (Cours+Atelier+Support de cours) = Fr. 3'700.-

Evaluation des acquis

Les objectifs d'apprentissage décrits ci-dessus font l'objet de contrôles réguliers, et permettent au formateur et à l'apprenant de se situer.

- Test QCM à l'écran avec résultat et corrections immédiats.
- Le projet personnel (atelier) de l'apprenant fait l'objet d'une évaluation formative.

Certification

Un certificat Autodesk est délivré au terme de la formation lorsque les critères suivants sont remplis :

- Participation active au cours (taux de présence minimum de 80%)
- Réussite du test QCM à 60%
- Elaboration du projet personnel et impression des documents finaux (atelier).