FORMATION

3ds MAX

MODELISATION ET IMAGE DE SYNTHESE

NIVEAU 1 – FORMATION BASE ET INTERMEDIAIRE

cadschool
ACTIVEZ VOS PROJETS !

OBJECTIFS

Etre capable de :

- Concevoir un objet en 3D
- Créer une image réaliste de l'objet conçu
- Créer une animation simple telle que la visite d'un bâtiment ou une circulation autour d'un objet virtuel

PUBLIC CIBLE

Tous les professionnels dont l'activité requiert les capacités nécessaires à la production d'images de synthèse, tels que : architectes, constructeurs, dessinateurs, designers de produits, graphistes, publicitaires...

CONTENU

- 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
  - Modélisation à partir de splines
  - Création d'objets composés
  - Editable poly
  - Editable patch
  - Utilisation des couches pour l'organisation d'une scène
  - Import / export : échange de données
- Matériaux et Texturage
  - Notion de matériaux, ombrages et textures
  - Utilisation de l'éditeur de matériaux
  - Mapping simple
- Lumières
  - Concepts généraux
  - Création de lumières (standard & photométriques)
  - Modifications des paramètres
  - Ombrage
  - Lancer de rayon
- Caméras
  - Création et propriétés de caméras
  - Utilisation des plans de détourage
  - Profondeur de champ
  - Animation de caméras
  - Camera match
- Rendu de la scène
  - Commandes de rendu
  - Boîte de dialogue Rendu scène
  - Formats de sortie
  - Aperçu et comparaison de rendus
- Personnalisation de l'interface
- Utilitaires

Ruelle du Couchant 11
1207 Genève / Suisse
Tél +41 22 786 59 33
contact@cadschool.ch

3ds MAX

MODELISATION ET IMAGE DE SYNTHESE

NIVEAU 1 – FORMATION BASE ET INTERMEDIAIRE

PRÉ REQUIS

Une aisance dans l'utilisation des outils informatiques usuels, ainsi qu'une bonne connaissance et pratique d'un logiciel de dessin 2D. La connaissance d'un logiciel 3D est un atout.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Chaque apport théorique est suivi d'une phase de mise en pratique à travers des exercices appropriés.
Un atelier de 6 demi-journées en fin de session, dirigé par le formateur, permet à chacun de développer un projet personnel orienté « métier » et de mettre en application les connaissances nouvellement acquises.
La formation est animée par un formateur professionnel agréé Autodesk.

SUPPORT DE COURS

DVD agréé Autodesk proposé en support de la formation : collection Apprendre 3ds Max, éd. Elephorm.

ORGANISATION

La formation est organisée en groupe de 9 participants au maximum.
Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté à l'image de synthèse et à l'animation 3D.

DURÉE

24 cours sur 8 semaines répartis en 3 soirs par semaine, soit 72 heures effectives.

HORAIRES

Les cours sont organisés les lundis, mercredis et jeudis, de 18h00 à 21h15 (soit 3 heures par soirée).

DATES

Se renseigner auprès de l'institut.

PRIX

Cours :	Fr. 2'880.- soit Fr. 40.- / heure
Support de cours :	Fr. 80.- (sur demande)
Total (cours + support de cours) :	Fr. 2'960.-

EVALUATION DES ACQUIS

Les objectifs d'apprentissage décrits ci-dessus font l'objet de contrôles réguliers qui permettent au formateur et à l'apprenant de se situer.
L'apprenant fait l'objet d'une évaluation formative, par :

- La participation au test QCM à l'écran (avec résultats et corrections immédiats)
- La réalisation du projet personnel (atelier)

CERTIFICATION

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

- La participation active au cours (taux de présence minimum demandé 80%)
- La réussite du test QCM à hauteur de 70%
- La réalisation du projet personnel (atelier)