

**OBJECTIFS**

Être capable de :

- Concevoir un objet en 3D avec les outils de modélisation polygonale.
- Créer un rendu de l'objet conçu avec l'application de matériaux, lumières et ombres.
- Créer une animation simple, telle que la visite d'un bâtiment ou une circulation autour d'un objet virtuel.

**PUBLIC**

Tout professionnel dont l'activité requiert les capacités nécessaires à la production d'images de synthèse et à l'animation 3D simple, tel que : graphiste, webdesigner, designer, architecte, dessinateur...

**CONTENU**

- Introduction à 3ds Max
  - Configuration et personnalisation
  - Visualisation et navigation dans l'espace 3D
  - Sélection et affichage des objets
  - Outils d'aide à la modélisation
  - Utilisation des couches pour l'organisation d'une scène
  - Import / Export : échange de données
- Modélisation d'objets
  - Création de primitives géométriques (formes 2D et objets 3D)
  - Les modificateurs géométriques
  - Modélisation à partir de splines 2D
  - Création d'objets composés
  - Éditable poly
  - Éditable mesh
- Matériaux et Texturage
  - Notion de matériaux, ombrages et textures
  - Utilisation de l'éditeur de matériaux
  - Création et gestion des bibliothèques de matériaux
  - Matériaux standard, composées et de type lanceur de rayon
  - Mapping UVW simple
- Lumières
  - Concepts généraux
  - Création et gestion de lumières (standard et photométrique)
  - lumière de type ciel et soleil
  - Ombrage
- Caméras
  - Création et propriétés de caméras
  - Profondeur de champ
  - Introduction à l'animation par images clés et par contraintes de mouvement
  - Animation de caméras
  - Caméra match et objets matte-shadow
- Rendu de la scène
  - Commandes de rendu
  - Boîte de dialogue rendu scène
  - Formats de sortie
  - Rendu pour l'impression et pour l'animation
  - Aperçu et comparaison de rendus

# 3DS MAX

MODÉLISATION, RENDU 3D ET ANIMATION SIMPLE

FORMATION BASE À INTERMÉDIAIRE

PAGE 2

<b>PRÉ-REQUIS</b>	Une bonne connaissance et pratique d'un logiciel de dessin vectoriel (AutoCAD, Illustrator). La connaissance d'un logiciel 3D et de Photoshop est un atout.
<b>MÉTHODES D'ENSEIGNEMENT</b>	Chaque apport théorique est suivi d'une phase de mise en pratique à travers des exercices appropriés. Un atelier 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 certifié Autodesk.
<b>SUPPORT DE COURS</b>	Tutoriels vidéos, accès valable 1 année.
<b>ORGANISATION</b>	La formation est organisée en groupe de 10 participants au maximum. Chaque participant dispose d'un poste de travail individuel adapté.
<b>DURÉE</b>	Cours en soirée : 72 heures réparties sur 24 soirées (à raison de 2 à 3 soirs par semaine).
<b>HORAIRES</b>	18h00 - 21h15
<b>DATES</b>	Se renseigner auprès de l'institut ou consulter notre site Internet.
<b>PRIX</b>	Cours : Fr. 2'880.- Support de cours : Fr. 60.- Total : Fr. 2'940.-
<b>ÉVALUATION DES ACQUIS</b>	L'atteinte des objectifs fait l'objet d'un contrôle régulier, à travers des exercices communs et individuels, permettant à l'apprenant de se situer.
<b>ATTESTATION ET CERTIFICATION</b>	Un certificat Autodesk est délivré au terme de la formation lorsque les critères suivants sont remplis : <ul style="list-style-type: none"><li>• un taux de présence au cours de 80% minimum</li><li>• un taux de réussite au test QCM de 70% minimum</li><li>• la réalisation d'un projet personnel (atelier final)</li></ul> Dans le cas où ces conditions ne sont pas remplies, le certificat est remplacé par une attestation dans laquelle figure le nombre de jours de présence du participant.