Art factory
Formations Artistiques & Numériques

Programme de Formation

3DSMax

3DS Max – Initiation
5 jours

Taux de satisfaction des apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GENERAUX DE LA FORMATION

Les fondamentaux techniques :
Initiation aux différents outils et méthodologie de modélisation. Mise en place de mapping et de divers matériaux de base, pour le rendu d'images ou de vidéos.

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public

PRÉ-REQUIS

Connaissance de l'outil informatique et culture de l'environnement 3D.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

5 jours de 7h : 35h avec cours en direct + pratique.
La formation se déroule à distance à travers Zoom.

DELAI D'ACCES

3 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

LIEU DE LA FORMATION

Via l'application Zoom.

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloircontacter notre référente handicap :
Dominique Rodriguez

d.rodriguez@artfactory-formation.fr

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences : exercices notés.
- Bilan des connaissances acquises.

METHODES MOBILISEES

- Plate-forme de partage, groupe de travail sur Zoom.
- Le formateur possèdera un micro et une caméra de qualité.
- Chaque cours en visioconférence sera enregistré.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.
- Le stagiaire pourra revoir le cours en vidéo chez lui pendant ou après la formation.
- Il aura accès à ces vidéos via Drive.

CONTENU DE LA FORMATION

Jour 1 : 7h

Les fondamentaux techniques et l'interface du logiciel

1. Savoir naviguer dans l'interface de 3Ds Max.
2. Être capable d'agencer les objets.
3. Savoir se repérer dans l'espace pour construire des formes.
4. Être capable de créer des objets simples.
5. Être capable de créer un objet par extrusion.
6. Savoir créer un objet par rotation.

Jours 2 et 3 : 14h

Création complète d'un objet simple.

7. Être capable de créer les formes à partir de références photographiques.
8. Savoir choisir et agencer les primitives.
9. Comprendre les outils de mapping simples.
10. Connaître la structure d'un matériau de rendu.
11. Être capable d'appliquer les différentes étapes techniques sur l'objet.
12. Savoir utiliser la méthode de lissage de maillage.
13. Savoir utiliser les outils de création pour ajouter des éléments.

Jours 4 et 5 : 14 h

Création, modélisation et mise en scène d'un objet complexe avec rendu de l'image.

14. Savoir créer une structure de maillage pour créer un objet complexe.
15. Être capable de sculpter des éléments complexes sur un maillage existant.
16. Savoir utiliser les outils de mapping sur un objet complexe.
17. Être capable de poser le matériau qui convient sur l'objet.
18. Comprendre les lumières et caméras virtuelles.
19. Savoir mettre en place des caméras.
20. Être capable de mettre en place un système d'éclairage d'une scène 3D.
21. Comprendre et régler les différents paramètres de rendu d'une scène 3D.
22. Savoir lancer le rendu des images.