

PROGRAMME LOGICIEL 3DSMAX

Durée : 10 jours ouvrés soit 70 heures

Objectifs : Initiation théorique et pratique aux effets spéciaux sous environnement WINDOWS

Participants : Infographistes 2D/3D, VFX artists, imprimeur 3D, Animateurs 3D , Lighting artist, Motion Designer

Pré-requis : Très bonne connaissance de l'environnement WINDOWS, connaissance d'un logiciel de création comme photoshop

METHODE

Pédagogie adaptée et lente

Ecoute attentive aux questions et commentaires

Mise en pratique qui s'appuie sur les besoins des professionnels

Intuitivité

Simplification des parties complexes

PROGRAMME**LES BASES EN 3D**

histoire de l'image de synthèse - les géants comme APPLE & PIXAR

La modélisation, l'animation, les moteurs de rendu : RENDERMAN, ARNOLD, VRAY, MAXWELL, etc

histoire du logiciel 3DSMAX

L'ARCHITECTURE DU LOGICIEL SUBSTANCE DESIGNER

Par quoi commencer dans 3DSMAX? Toutes ses possibilités

Son interface et son utilité dans l'industrie des films et jeux-vidéo

Présentation succincte du site AUTODESK (éditeur du logiciel)

LES ESSENTIELS

Pourquoi utiliser 3DSMAX?

Le mode édition

La modélisation polygonale

Les différents types de lumière

Le material editor - procédurales, shaders, textures

Le moteur de rendu SCANLINE & ARNOLD

Les système de particules

Qu'est-ce qu'une HDRI?

L'importation - les formats 3D

Analyse d'une scène 3D

Les modificateurs

Opération booléenne

Organiser ses premières scènes - le SET UP

Initiation au rig pour personnages et créatures bipèdes et quadrupèdes

Initiation à l'animation keyframe

EXERCICES PRATIQUES

Modélisation d'une cannette de soda réaliste + application de sa texture

Modélisation en spline d'une chaise de bureau + lighting et rendering sous ARNOLD

Animation d'un bras mécanique avec contraintes sur son rig

Walk cycle avec le biped

Initiation au workflow de réalisation d'un cartoon 3D