

# 3ds Max, conception de film d'animation

Cours Pratique de 2 jours - 14h

Réf : DMG - Prix 2024 : nous consulter

Autodesk 3ds Max est un logiciel de modélisation et d'animation 3D. Vous verrez comment travailler les textures et les matériaux sur le célèbre logiciel de conception 3D édité par Autodesk. Vous apprendrez à créer des lumières, à mettre en place des caméras et gérer l'animation à partir de trajectoires.

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'apprenant sera en mesure de :

Maîtriser la modélisation avancée

Créer des matériaux avec Physical Material

Mettre en place des lumières avec leurs réglages approfondis

Animer à partir de trajectoires

## LE PROGRAMME

dernière mise à jour : 06/2021

### 1) L'interface de 3ds Max

- L'explorateur de scène.
- Le viewport layout tabs.
- Select and place.

*Travaux pratiques : Manipulation de l'interface.*

### 2) La modélisation avancée

- Le ruban de modélisation polygonale et ses outils.
- Modélisation low poly + lissage rapide.
- Les outils de sculpture mode libre.
- L'outil de clonage peinture objet.
- Les nouveaux modificateurs de modélisation.

*Travaux pratiques : Modélisation d'un objet 3D réaliste.*

### 3) Conception des matériaux

- Utilisation du scene converter pour convertir une scène mental ray en Arnold ou Art.
- Le slate material editor.
- Le nouveau matériau Physical Material.
- Le nouveau matériau Arnold Standard (Clearcoat, Base color, Specular, Transparency, Emission, les maps channels).
- Matte/Shadow et Shadow matte.

*Travaux pratiques : Mise en place de matériaux avec Physical Material.*

### 4) Les lumières et éclairages

- Les lumières photométriques, le sun positionner et leurs réglages approfondis à l'aide du contrôle d'exposition de la caméra physique.
- Les arnold light et leurs paramètres de couleurs, d'intensité et de sampling.
- Le sun positionner et le physical sun and sky.
- Utilisation des images d'environnement HDRI.

*Travaux pratiques : Mise en place des lumières dans la scène avec les Sun positionner et du Physical Sun and sky.*

## PARTICIPANTS

Réalisateurs d'animations, techniciens de l'audiovisuel, monteurs, truquistes vidéo et infographistes 2D et 3D.

## PRÉREQUIS

Connaissance de base de 3ds Max ou connaissances équivalentes au cours STU.

## COMPÉTENCES DU FORMATEUR

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le formateur évalue la progression pédagogique du participant tout au long de la formation au moyen de QCM, mises en situation, travaux pratiques...

Le participant complète également un test de positionnement en amont et en aval pour valider les compétences acquises.

## MOYENS PÉDAGOGIQUES ET TECHNIQUES

- Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.
- À l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.
- Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a bien assisté à la totalité de la session.

## MODALITÉS ET DÉLAIS D'ACCÈS

L'inscription doit être finalisée 24 heures avant le début de la formation.

## ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES HANDICAPÉES

Vous avez un besoin spécifique d'accessibilité ? Contactez Mme FOSSE, référente handicap, à l'adresse suivante psh-accueil@orsys.fr pour étudier au mieux votre demande et sa faisabilité.

### 5) Utilisation des caméras

- Création d'une caméra physique.
- Réglage des paramètres (utilisation des différentes focales).
- Le plan de délimitation, choix du format de cadrage.
- Visualisation dans la fenêtre, gestion de l'exposition.
- Utilisation du contrôle d'exposition de la caméra physique.

*Travaux pratiques : Mise en place de caméras physiques.*

### 6) La programmation des rendus

- Le rendu Art : ses réglages de qualité et le noise filtering.
- Le rendu Arnold : qualité de rendu, Camera AA, Diffuse, Specular, Transmission.
- Les passes de rendus AOV et leurs utilisations dans photoshop et After Effect.
- Les rendus actifs shades et productions.
- Couche d'occlusion, reflection, refraction, id materiau, Zdepth, Wire, ObjectID, etc.

*Travaux pratiques : Générer les rendus.*

### 7) Approfondir les animations

- Animation à partir de trajectoires d'animations (visites virtuelles).
- Création de clés d'animation avec Autokey et Set Key.
- L'éditeur de courbes et ses paramètres.
- Les contrôleurs d'animations et les contraintes d'animations.
- Création de visites virtuelles.
- Réglages du rendu pour l'animation.

*Travaux pratiques : Création d'animation complète.*

## LES DATES

---

Nous contacter