



CTI FORMATION
Créateur de compétences

3D Studio Max intermédiaire

Public visé :

Toute personne souhaitant développer une création 3D statique ou animée, ou des applications de jeux numériques.

Pré-requis :

Avoir suivi le module 3DS Max Initiation ou en avoir les compétences.

Modalités de suivi / Appréciation des résultats :

Attestation de fin de stage.

Encadrement :

La formation sera assurée par David CHANCOLON, formateur CAO/DAO.

- . 14 personnes maximum par session.
- . 1 ordinateur et 1 support de cours par stagiaire.

OBJECTIF

Savoir animer une scène. Créer des matériaux et maîtriser le mapping d'un modèle 3D, compris le développement de textures. Utiliser des fonctions avancées de modélisation. Pouvoir paramétrer le rendu en fonction des besoins.

PROGRAMME

MODÉLISATION AVANCÉE

- . Gestion des maillages avancés
- . Utilisation des modificateurs spéciaux

TEXTURES

- . Textures avancées
- . Mapping et gestion des textures complexes
- . Mapping développé

ANIMATION

- . Les contrôleurs de mouvement
- . Utilisation de la fenêtre des courbes d'animation
- . Gestion du mouvement
- . Gestion de la cinématique
- . Initiation à l'animation pour les personnages
- . Gestion de la cinématique inverse

LES PARTICULES

- . Gestion et réglage des éléments particules prédéfinis
- . Utilisation et organisation

RENDU ET FINALISATION

- . Gestion des textures pour la finalisation d'un projet
- . Organisation des projets
- . Paramétrage du rendu
- . Travail avec le rendu de texture
- . Banc de montage
- . Filtres images

EXPORTATION

- . Pour la vidéo
- . Gestion des projets
- . Approche du rendu photoréaliste