

Autodesk 3ds Max – Design et Architecture

Public concerné

Toute personne possédant déjà les bases du logiciel 3DS MAX (Graphistes, dessinateurs, maquettistes, illustrateurs, ingénieurs bureaux d'études...) en particulier les personnes souhaitant travailler dans d'illustration architecturale, dans un cabinet d'architecte, décoration d'intérieur, design d'objet...

Prérequis

Avoir de solides connaissances sur le logiciel 3DS MAX, ou avoir suivi la formation 3DS MAX Base 1

 :

Validation

Réalisation de cas pratiques

Code COPANEF tous publics : 237403

FORMACODE : 46262 Audiovisuel Multimédia

ROME : E1104 Conception de contenus multimédias, E1205 Conception – aménagement d'espaces intérieurs, L1304 Réalisation cinématographique et audiovisuelle.

NSF : 320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information.

Moyens

Matériel : PC avec Licence Autodesk 3DS MAX, Support de cours, Cahier d'exercices, accès à une [chaîne vidéo Youtube dédiée à 3DS MAX](#). **Financement** : AFDAS, FIFPL, AGEFICE, Pole Emploi...

Objectifs

Cette formation est destinée aux professionnels de l'architecture et du design connaissant les bases de 3Ds Max et désireux de créer une scène aux rendus réalistes animés ou statiques. A la fin de cette formation vous devrez maîtriser les fonctionnalités avancées de ce logiciel pour la création de scènes complexes et être à l'aise avec la culture de modélisation sous 3DS MAX.

Programme

Modélisation avancée

(Mental Ray, VRay...)

- Gestion des maillages poussés
- Utilisation et compilation des modificateurs
- Utilisation des références (container, asset tracking, proxy...)

Animation

- Utilisation des courbes d'animation
- Création de contraintes d'animation
- Gestion des contrôleurs
- Création d'une animation par Reactor et Cloth

Mise en scène

- Mise en place de caméras physiques avec leurs réglages
- Gestion des éclairages photométriques
- Environnements et HDR1
- Effets atmosphériques

Rendu

- Paramétrage du rendu
- Réglages des passes de rendu pour le compositing (Z dept, occlusion...)
- Rendu en illumination globale (réflexion, caustique...)
- Optimisation des rendus (reglage final gather, Global illumination)

Texture

- Dépliage UVW pour textures complexes
- Création de textures procédurales complexes
- Création de textures prédéfinies avec le plug-in Substance
- Conversion des textures sur moteurs de rendu