


AS3DSMAX-1

NOUVEAU

	Durée : 5 jours / 30h
	Horaires : lundi 13h30 - vendredi 12h00
	Niveau acquis : Maîtrise
	Nature des connaissances : Action d'acquisition des connaissances
	Modalités d'évaluation : Mise en pratique
	Tarif : 1810 EUR HT
	Participants : Mini : 4 - Maxi : 8
	Responsable : Silvère BASTIEN Ce stage est susceptible d'être animé par un autre formateur
	Dates 2018 ARLES 12 Mars au 16 Mars 17 Septembre au 21 Septembre 10 Décembre au 14 Décembre

Informations**Complémentaires :** Formateur expert en Numérique & Impression 3D

 A l'issue de la formation :
Remise d'une attestation de formation avec ou sans évaluation des acquis.
Evaluation de la formation par les stagiaires.

 Les repas sur Arles vous sont offerts.

 **Travaux Pratiques**

60 %

Objectifs :

- > Acquérir les méthodes de travail pour savoir animer sur 3DSMAX.
- > Savoir régler une animation.
- > Savoir exporter une création design ou organique, destinée au Temps réel 3D.
- > Savoir exporter les créations et les animations vers un logiciel composite Temps réel (Unity3D).

Prérequis :

- > Notions du logiciel 3D (3DSMAX, MAYA, BLENDER...).
- > Module de formation - Modélisation 3DSMAX Niveau 2.
- > Base solide du logiciel.
- > Connaissance de la modélisation polygonale.
- > Savoir-faire ou création de personnages et design d'objets.
- > Culture de l'image numérique et du dessin industriel. (Avoir une idée d'un objet en 4 dimensions, savoir s'orienter dans l'espace).

Programme :**INTRODUCTION**

- > Animation 2D traditionnelle.
- > Anticipations / réactions.
- > Acting.
- > Stretch and Squash.

RIGGING

- > Mise en place d'un squelette (Character Studio - CAT).
- > Adaptation morphologique du squelette " Bones ".
- > Base de Cinématique inverse.
- > Placement de Dummy et lien de parenté pour animation faciale.

SKINNING

- > Base solide sur Skin / Peau.
- > Méthodologie et fondement du Skinning.

ANIMATION KEYFRAMING

- > Mise en place d'une animation 3D en Temps réel.
- > Idle / Boucles d'animations.
- > Réglage des courbes d'animation.

MORPHING (SUPPORT DE COURS MODÉLISÉ)

- > Mise en place de Morphers / Interpolateurs.
- > Animations des Morphers.

TEXTURES ET MATÉRIAUX

- > Modifications et développement d'un matériel (standard / multiple / composite).
- > Mapping UVW (base).
- > Développer UVW (Unwrapping).
- > Planches textures.
- > ID matériaux.
- > Texture tillable.

EXPORTATION ET VÉRIFICATION DES FICHIERS

- > Exportation en .fbx ou en .obj.
- > Vérification des fichiers avec MARMOSSET (base).
- > Importation des fichiers dans Unity3D.

ANIMATION PÉDAGOGIQUE SUR SUPPORT MULTIMÉDIA

L'animation pédagogique sera remise à chaque participant en fin de session de formation sur support vidéo.

Méthode Pédagogique :

- > Approche didactique du logiciel.
- > TP suivi et exercices immergés.
- > Support 3D fourni - Personnages / Morphers.

Public :

- > Toute personne souhaitant connaître les bases de l'animation dans 3DSMAX.
- > Animation de personnage Biped ou Quadriped visant ensuite au développement Temps relaves Unity3D.
- > Acquisition des bases de la création de textures.