

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 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.