3dsmax - module architecture

Leader sur le marché des jeux vidéo et de la visualisation 3d, 3DSMax est devenu un logiciel incontournable dans plusieurs secteurs de la 3d. Du design à l'architecture, des jeux vidéo à la post production d'effets spéciaux, 3DSMax trouve sa place dans tous les domaines grâce à des outils complets.

Objectif :

Acquérir les bases techniques de réalisation 3D pour l'architecture à partir de plans Autocad. Préparer des présentations 3D pour des concours d'architecture ou des appels à projets, publics ou privés. Valider un projet en mettant en forme une image 3D avec la réalisation d'un bâtiment 3D, fondé sur les plans d'études des agences d'architectes.

Public :

Débutant ou personne ayant déjà été initiée au principe de la 3D. Savoir utiliser un ordinateur. Avoir suivi le niveau 1, ou posséder une maîtrise équivalente du logiciel.

Pré-requis :

Maîtrise de l'environnement Windows. Equivalence à la formation Premiere. Equivalence à la formation Photoshop niveau 1. On peut aussi envisager en formation complémentaire Photoshop niveau 2.

Contenu :

Modeler
Introduction au système de côtes d'Autocad
Réaliser un import de plan Autocad à l'échelle
Exploiter les calques 3D des plans
Placer les plans dans l'espace
Technique d'extrusion des plans
Plan de masse et des étages
Intégration de portes-fenêtres et d'escaliers
Intégration d'objets de mobilier
Texturer
Placement de textures pour le sol, les murs et les plafonds

Rendu éclairage
Technique d’animation
Introduction à l’interface de 3DSMax pour l’animation
Notion des keyframing et des courbes d’animation
Utilisation du personnage biped
Faire marcher un personnage biped
Utiliser de la mocap
Techniques skinning
Intégrer le squelette biped dans un personnage 3d
Utiliser le modificateur skin
Utiliser les treillis de déformation
Utilisation du SkinMorph
Technique d’éclairage
Notion d’éclairages basiques
Notion et méthode de mise en place d’un éclairage de scène
Eclairage en mode portrait (système 3 points)
Placer des caméras
Réaliser un rendu d’une vidéo
Techniques d'éclairage de présentation en extérieur
Création d'un soleil avec le système mentalray
Introduction aux techniques d'illumination globales et d'occlusions
Techniques d'éclairage en intérieur
Placement d'appliques lumineuses et de lampes de plafond
Introduction aux techniques d'éclairage photométrique
Gestion d'exposition des scènes
Travailler en plusieurs couches
Composition des couches sous Photoshop
Présentation produit et finalisation de rendu pour une agence d’architecture

Audit gratuit et sans engagement

Les acquis sont vérifiés tout au long du stage et validés par un test final.

Un suivi back-office est assuré gratuitement en ligne par nos formateurs.
Une attestation de stage est remise au participant le dernier jour.

Un livre-support de cours est compris dans la formation.