



Formation Infographiste 3D - 3ds Max

519 heures de formation, 4h de session LIVE, des ateliers pratiques, 1 projet personnel PRO à présenter



“ Une formation pour faire de vous un infographiste 3D sous 3ds Max”

Vous souhaitez vous diriger vers les métiers de la 3D, dans un studio de production ou bien en freelance ? Vous souhaitez apprendre à maîtriser Autodesk 3ds Max? À devenir un infographiste 3D capable à la fois de modéliser tout objet 3D, de le texturer et d'utiliser des moteurs de rendus complexes et photo-réalistes ? Alors optez pour notre formation Infographiste 3ds Max et soyez accompagné dans votre apprentissage aux côtés d'un expert du domaine !

Mots Clefs associés à ce parcours de formation

AUTODESK, 3DS MAX, 3D, INFOGRAPHISTE 3D, RIGGING, SKINNING, LIGHTING, SUBSTANCE PAINTER, VRAY, REALFLOW, PFLOW, MASSFX, CAT, MODÉLISATION, TEXTURING, WORKFLOW, CORONA, ARNOLD

Programme de cette formation Infographiste 3D - 3ds Max

Durée totale 519H : / Prix : 2595€ HT
(financement Pôle Emploi, CPF, plan de formation, OPCO...)

SESSION LIVE :

Tout au long de votre parcours, vous aurez la possibilité d'échanger par visio-conférence avec votre mentor. Vous accédez également à une communauté privée d'entraide, sur laquelle vous obtiendrez de l'aide.

3H30 - MODULE 1 - LES FONDAMENTAUX DE LA 3D

Dans ce **module d'introduction**, vous allez apprendre les fondamentaux de la 3D pour vous permettre de faire la lumière sur les techniques à mettre en place pour la création d'une image 3D, que se soit pour l'architecture, l'animation, le cinéma ou le jeu vidéo.

- Un peu d'histoire
- Les grands domaines actuels de la 3D
- Les principes de la 3D
- Les interfaces des logiciels 3D
- Les différentes étapes de la 3D: Modeling, Shading /Texturing, Lighting, Rendering/
- Compositing,
- L'Animation
- Les métiers associés
- Les grands logiciels généralistes de 3D
- Les logiciels spécialisés
- Les grands moteurs de rendus
- L'impression en 3D

QCM de fin de module

66H - MODULE 2 : PRISE EN MAIN ET MODÉLISATION

Ce premier module va vous permettre de découvrir 3ds Max. Une rapide prise en main de l'outil sera abordé, puis vous passerez rapidement dans le vif du sujet avec la modélisation 3D.

Prise en main

Apprenez à naviguer dans l'interface de 3ds Max. Partez à la découverte de tous les modules, menus et fenêtres. Apprenez à personnaliser l'interface. L'occasion également de créer une première scène 3D simple et de vous constituer votre trousse à outils pour la modélisation

Maîtrisez la modélisation

Faites l'acquisition des techniques de modélisation. Découvrez les primitives 3D, les objets composés, les objets AEC, la modélisation par splines, polygonale, les modificateurs et les outils Ribbons.

4 exercices pratiques de modélisation accompagnent cette partie : la modélisation d'un cabanon 3D, une pieuvre, un personnage et un logo 3D.

La modélisation optimisée pour le jeu-vidéo

3ds Max est largement utilisé dans le secteur du jeu vidéo. La modélisation low poly est alors nécessaire. Faites l'acquisition des techniques spécifiques afin d'obtenir des objets léger en polygones.

La sculpture numérique

La sculpture en 3D est une autre approche, complémentaire à la modélisation classique. Développer vos compétences en modélisation, en vous formant à Mudbox, autre logiciel de chez 3ds Max pour créer un visage humain réaliste. Vous apprendrez également à utiliser le module Hair and Fur pour ajouter des poils et cheveux.

QCM fin de module

190H - MODULE 3 : MATÉRIAUX, TEXTURES, LUMIÈRES ET RENDU

Dans ce module vous allez apprendre à rendre de manière réaliste vos scènes. Cela passera par l'acquisition des techniques d'éclairage de vos scènes, le choix de vos matériaux et textures et de votre moteur de rendus et de ses paramètres. Des outils intégrés à 3ds Max mais également des outils externes comme Substance Painter ou V-Ray seront abordés et vous permettront de développer vos compétences avec des workflow actuels.

De très nombreux exercices pratiques sont compris dans ce module et abordent différentes mises en situation (création et rendu de peau réalistes, rendu packshot, architectural...)

Les bases des matériaux, lumières, textures et rendu dans 3ds Max

- Formez-vous à l'utilisation des matériaux
- Les textures dans 3Ds Max
- Les UVs

- Les paramètres des rendu de Mental Ray
- 4 exercices pratiques de rendu

Le rendu réaliste avec V-Ray

Découvrez le moteur de rendu ultra réaliste V-Ray et maîtrisez ses nombreux paramètres.

Le rendu réaliste avec Arnold

Lumières, matériaux, textures et paramètres de rendu ; explorez toutes les fonctions du moteur de rendu Arnold dans les moindres détails. Au programme plusieurs études de cas spécifiques telles que le rendu d'un visage humain et d'un véhicule et rendu architectural intérieur et extérieur.

Le texturing avancé avec Substance Painter

Substance Painter, est un module de peinture des textures de plus en plus utilisé dans le monde de la 3D. Apprenez à utiliser le workflow 3ds Max / Substance Painter grâce à ce module.

Le rendu réaliste avec Corona Renderer

Lumières, matériaux, textures et paramètres de rendu ; explorez toutes les fonctions du moteur de rendu Corona dans les moindres détails. Avec là aussi des ateliers pratiques dédiés au rendu photo-réaliste

QCM fin de Module

63H - MODULE 4 : CRÉATION DE PERSONNAGES ET RIGGING

Vous maîtrisez désormais les techniques de modélisation et de texturing. Vous allez attaquer un autre gros bloc : la création de personnage pour l'animation. Vous développerez ainsi des techniques de rigging et skinning et apprendrez à donner vie à vos modèles 3D.

Créer rapidement un personnage 3D

- Découvrez comment obtenir rapidement un personnage 3D avec Fuse
- Créez facilement vos personnages 3D avec Fuse CC !

Le rigging et skinning sous 3ds Max

Une fois les modules externes abordés, voyons comment créer dans 3Ds Max un personnage prêt à être animé. Les aspects théoriques seront immédiatement couplés avec des mises en pratique, tout au long du module.

- Créer un personnage en vue de l'animer
- Rigging de base et Rigging avancé
- Découverte de CAT

- L'animation Faciale
- L'animation avec Motion Flow
- L'animation avec Motion Builder

QCM fin de Module

79H - MODULE 5 : SIMULATION PHYSIQUE

La simulation physique et les particules vous permettront de donner du réalisme dans l'animation de vos scènes. Dans ce module, différents cas seront abordés, toujours par la pratique !

Toute la simulation physique dans 3ds Max

- La destructions d'objets
- La création de feu, flammes et fumée avec MassFX
- La création d'océan (sans plugin)
- Les particules avancés de Flow
- La simulation de vêtements avec Cloth
- La création de liquides avec Reelflow
- Les Soft Bodies

QCM fin de Module

33 - MODULE 6 : LE COMPOSITING

Voici le dernier module de cette formation. Dans ce module vous apprendrez à rendre vos projets 3D par passes en vue d'intégrer vos scènes 3D dans un projet de compositing (idéal pour apprendre à mixer la 3D et un environnement réel).

Maîtrisez le compositing 3D

- Utiliser RenderElements et le rendu par passes
- Apprendre la technique du Camera Mapping
- Apprendre le compositing avec After Effects
- Projet : créer un plan VFX complet de A à Z

QCM de fin de module

80H - PROJET PERSONNEL

Réalisation d'un mécha complet issu d'un concept art 2D. Vous devrez modéliser, texturer, rigger et faire le rendu (statique et turntable) de votre modèle.

1H - PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PERSONNEL

L'aboutissement de votre formation Infographiste 3D 3ds Max, passe par la présentation orale de votre projet professionnel. Vous devrez le défendre en argumentant vos choix techniques, d'éclairage et de rendu...

Public & Pré-requis

Tout public - Aucun pré-requis

Objectifs

- Maîtrisez toutes les étapes de la création 3D avec Autodesk 3ds Max
- Apprendre les techniques de modélisations simples et complexes
- Savoir texturer un objet 3D
- Savoir utiliser les lumières et matériaux
- Comprendre tous les paramètres qui composent le rendu 3D
- Savoir préparer un modèle pour l'animation
- Comprendre le workflow de production
- Savoir choisir ses outils de rendus en fonction des contraintes imposées
- Savoir personnaliser 3ds Max et optimiser son utilisation
- Savoir utiliser des outils annexes de conception 3D

L'évaluation des compétences

- **1/ Les évaluations intermédiaires contrôle continu.**

Plusieurs formes possibles :

Présentations courtes : questionnement oral

Travaux pratiques indépendants

QCM à la fin du Module de formation reporté sur le compte apprenant

Note attribuée: Moyenne des QCM validés /100 Coef 1

- **2/ L'évaluation finale / Grand Oral Présentation Projet:**

Présentation du projet mentoré validé en amont avec le mentor lors de la formation. Le projet devra mettre en pratique les différentes compétences clés abordées lors de la formation et répondre à un cahier des charges défini.

- Les travaux préparatoires du projet seront sauvegardés sur le cloud de l'apprenant tout au long de la formation pour que le mentor puisse suivre l'évolution du projet.
- Ce dossier sera mis en partage avec le mentor afin qu'il puisse en apprécier et analyser le contenu et le travail effectué par le candidat - Il constitue le dossier formation du candidat.

Les dossiers de formation de chaque candidat sont composés des éléments suivants :

- Une présentation du profil de du candidat (fiche de positionnement) ;
- Tous les travaux du candidat composés de : les travaux pratiques, les livrables réalisés pour le projet final et les commentaires du mentor ayant validé les travaux préparatoires.

À l'issue de de la présentation grand oral, le mentor évalue le projet et délibère sur la validation des compétences et de la certification par le candidat. Il reporte les résultats de l'oral sur un grille d'évaluation prévue à cet effet.

Note attribuée : note sur 20 attribuée par le mentor dans une grille d'évaluation, en prenant en compte le projet ainsi que les notations QCM. Coef 1

Note d'obtention de la certification de complétion du parcours

Avoir une note moyenne générale minimale de **10/20**

Méthodes pédagogique

Le parcours de formation alterne apports théoriques, nombreux exercices pratiques, ateliers spécifiques sous la direction d'artistes professionnels. Et mixe plusieurs modalités d'apprentissage : vidéo, salon d'entraide et session live de soutien individuel. Chaque point donne accès également à des supports de cours (projets, fichiers et documents spécifiques). Cette méthode a pour objectif une compréhension active des concepts, une appropriation rapide des compétences techniques.

Un système de récompense (déblocage de badges, indicateurs et statistiques de progression, courbe d'assiduité) vous permet enfin de mieux rythmer votre apprentissage et renforcer votre motivation.

Un dispositif complet pour votre apprentissage

Un apprentissage en vidéo

Plus efficace qu'un livre. Plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

Des ressources multiples

La formation s'accompagne avec de nombreux fichiers sources, templates qui viendront agrémentez votre formation.

Un salon d'entraide

Posez librement vos questions dans le salon d'entraide. Formateurs et apprenants vous répondent. Apprendre à plusieurs, c'est ce qu'on appelle le Social Learning !

Un projet pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel, de manière autonome, de manière à mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus.

Des sessions de visio-conférence

Des séances en live, face à face, avec un formateur expert, qui personnalise votre apprentissage, critique votre travail, vous coaches pour vous faire avancer !

Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés, le projet pro validé, vous obtenez un certificat que vous pourrez fièrement arborer. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.



- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.

- Tuto.com est **référéncé sur DataDock** et respecte 21 critères sur 21.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité VeriSelect de Bureau Veritas**, le 13 juillet 2017. Certificat n° : FR037542-1 / Affaire n° 7053556.
- Tuto.com a reçu la **certification qualité Qualiopi pour ses actions de formation**, le 04 Février 2020. Certificat n° : FR056803-1 / Affaire n° 7328054.

POUR NOUS CONTACTER

SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : Lionel Riccardi pro@tuto.com

Numéro de téléphone : 01 84 80 46 00 -

du lundi au jeudi, de 10h à 12h et de 14h à 17h

sur rdv : <https://calendly.com/lionel-tuto/orientation>

et Vendredi de 10h à 12h

Ils nous font confiance :

