



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

3DSMAX 2010 - Animation

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau 2A

Dates 2010 pour 3DSMAX Animation – Durée Conseillée 5 jours

25/01	22/02	22/03	19/04	17/05	14/06	12/07	9/08	27/09	25/10	22/11	20/12
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	------	-------	-------	-------	-------

Public :

Toute personne souhaitant perfectionner ses acquis sur la 3D dans le sens de la création de personnages 3D et de leur animation, traditionnelle, linéaire et non linéaire grâce à des outils dédiés. Demandeurs d'emploi – Game Design – Infographistes 3D – Illustrateurs.

Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement PC, avoir suivi une formation sous 3dsmax initiation.

Serait un plus :

Connaissances d'un logiciel d'animation, ou 3D (Flash, Blender,...).

Objectifs :

Maîtriser l'environnement « Animation » du logiciel, savoir réaliser une scène complète de la modélisation à la l'animation.

Tarifs :

Formation Inter entreprise : 400 € HT/jour – Session 5 jours : 2 000 € HT ([convention](#))

Formation Intra entreprise : 500 € HT/jour – nous fixons ensemble un nombre de journées en fonction de vos besoins ([convention](#))

Programmes combinés à partir de 3DSMAX 2010 Animation –

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis Inter entreprise](#) | [Devis Intra entreprise](#)

	3dsmax Niv.1 + 3dsmax Niv.2a	3dsmax Niv.2a + 3dsmax Niv.2b	3dsmax Niv.2a + Webcréateur	
--	------------------------------	-------------------------------	-----------------------------	--



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils sur projet : 500 € HT

3DSMAX 2010 - Animation

<http://www.frelon-urbain.fr>

Niveau 2A

3dsmax 2009 – Nouveautés

Outils info-center et menus d'aide améliorés
Aide à la navigation (**ViewCube, Steering Wheels**)
Nouvelle Fenêtre de rendu (**reveal-render Setup**)
Nouveaux outils filtres du Scene Manager
Assistant animation camera (**Walkthrough**)

Interface Animation

Interface et outils Spécifiques
Gestions des fichiers liés à l'animation
Description des techniques abordées

Techniques de modélisation 3D

Edit poly contre Edit mesh
Modélisation Low-poly et High-Poly
Création à partir de photographie
Création particulière les oreilles
Création des vêtements
Création des Expressions faciales

Habillage – Mapping du Maillage

Création de la texture
Mapping UV/ Dépliage (Unwrap) UV
Le modificateur Pelt
Créer une « normal Map »
Technique du Displace map.

Setup de personnages

Création des ossatures Bones
Le Setup - méthode traditionnelle
Le Setup façon Character Studio
Création d'un Biped - adaptation au maillage
Le setup à la méthode Character

Rigging de personnages

Théorie sur le Rigging 3D
Règle de liaisons et hiérarchies
Ajuster les ossatures avec le « Bones Tools »
Colonne vertébrale (Spline IK solver).
Autres solutions de cinématiques
Miroir et limites de cinématique.
Insertion et fusion d'animation
Créer une skin pose pour le skinning

Skinning de personnages

Théorie sur le skinning 3D
Les enveloppes structures - modificateur Skin
Gestion du poids et peinture des sommets
Déformateurs (**Joint, Bulge morph angle**)
Utilitaires et plugins de skinning
Le modificateur SkinWarp avec réactor
Le modificateur SkinMorph.

Skinner avec Character Studio

Présentation de l'interface « Biped »
L'objet Biped - Le modificateur Physique
Animations paramétrées (**course, saut,...**)
Outils de production Biped
(**couches d'animations, modes Séquence et Mixer**)

L'animation Organique

Animation faciale avec morpher modifier
Les paramètres de mise en relation
(**wire parameters et Reaction Manager**)
Le modificateur X-form

Import - export

Optimisation du maillage avec Physique
Gestion des fichiers .bip et .phy
L'utilitaire motion capture et optimisations
Mise en boucle de cycles animation Biped