

3D studio max

5 j (35 heures)

Ref : 3DSX

Public

Graphiste, dessinateur, architecte

Pré-requis

Une bonne pratique des logiciels graphiques est obligatoire
Disposer d'une licence Autodesk

Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires
Attestation de fin de formation

Objectifs

- Modéliser en 3D en utilisant des lumières et des matériaux spécifiques
- Utiliser 3DS Max en création
- Acquérir une méthode travail en 3D

Programme détaillé

PRESENTATION GENERALE

Découverte de 3DS Max, l'interface

LES PREFERENCES

Savoir importer, déplacer, aligner des objets

Copier, attacher, éditer, créer des groupes de sélection

Cacher, geler les objets

LA MODELISATION

Les splines 2D, préparation à la modélisation

Les primitives 2D

Les courbes, lignes de Bézier, coin de Bézier

Editer les splines en mode sous objet

Les grilles, unités, systèmes d'accrochage

Objet composé extrusion, révolution, biseau

Les primitives 3D

Polygone éditable et sous objets

Modélisation en low-polygon

Le modificateur lissage rapide

Utilisation de l'instance et symétrie

LES CAMERAS

Types de caméra

Paramétrages

LES LUMIERES

Types de lumières

Réglages et règles d'éclairage

Couleurs et température de lumière

Les splines 2D, préparation à la modélisation

Les primitives 2D

Les courbes

Le mapping

L'EDITEUR DE MATERIAUX

Les types de matériaux

Les types de textures

Paramétrages

Le modificateur texture UVW

LE RENDU DANS 3DS MAXLE RENDU D'ELEMENTS

Le banc de montage

Effets d'optiques, glow, flares, highlight

V-Ray

LES DEFORMATIONS SPATIALES

La liaison particules/effet spatial

Les défecteurs, omniflecteurs, etc.

Gravité, vent, bombe

L'ANIMATION

Les principes de base de l'animation

La configuration du temps

La vue piste

Un contrôleur d'animation : le flotteur TCA

Différents contrôleurs d'animation

Le contrôleur suivi de trajectoire

Le contrôleur bruit

Le contrôleur observer
