

3D Studio Max, prise en main



SII-219 4 Jours (28 Heures)

Description

Cette formation vous apprendra à maîtriser l'interface de 3D Studio MAX. A l'issue, vous serez capable de concevoir un objet en 3D, de lui donner un rendu réaliste et de créer une animation à partir de cet objet.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.

Prérequis

Aucune

Les objectifs de la formation

Programme de la formation

Interface 3DS Max

- Environnement 3DS Max.
- Fenêtres de vue.
- Disposition des vues.
- Disposition personnalisée.
- Repère de 3DS Max.
- Contrôles de navigation.
- Nouvelle scène.
- Chargement.
- Sauvegarde.
- Travaux pratiques Création et enregistrement d'une nouvelle vue.

Création et modélisation des objets

- Création d'objets.
- Sélection et positionnement des objets.
- Modification des objets.
- Primitives standard.
- Primitive boîte.
- La Sphère.
- Primitives étendues.
- Grille automatique.
- Primitive étendue Polyèdre.
- Formes.
- Création, utilisation des formes.
- Objets planaires à base de formes.
- Modificateurs Extruder et Tour.
- Travaux pratiques Concevoir de nouveaux objets.

Déformation des objets

- Transformations, modificateurs et flux de données objet.
- Modificateurs courbure, torsion, extruder, FFD (déformation de formes libres).
- Principes généraux d'utilisation de la pile.
- Travaux pratiques Modifier, transformer des objets.

Modifications

- Contrôles de positionnement.
- Modification des propriétés.
- Boîte de propriétés.
- Panneau de commandes.
- Symétries.
- Travaux pratiques Manipulation du panneau de commandes de modification.

Conception des matériaux et textures

- Conception de matériaux.
- Outils de l'éditeur de matériaux.
- Matériaux : définition.
- Textures 2D et 3D.
- Modificateur de textures UVW.
- Travaux pratiques Application des effets et des textures sur les objets créés.

Gestion d'éclairage et des caméras

- Types et paramétrages des caméras.
- Types de sources lumineuses.
- Ombres.

Rendu

- Les différents anti-aliasing.
- La résolution et la géométrie d'image.
- Le bac de montage.
- Travaux pratiques Création d'une animation.