

Formation 3DS Max Prise en main

Code : CA04

Durée : 3 jours

Classe : Présentiel / à distance

Public

- Cette formation 3ds Max est destinée aux graphistes, aux dessinateurs ainsi qu'à toute personne souhaitant découvrir et s'initier à la modélisation 3D.

Prérequis

- Connaissances de base en informatique
- Bonne maîtrise de l'environnement Windows
- Notions en graphisme recommandées
- Intérêt pour la modélisation 3D

Objectifs

- Saisir les concepts fondamentaux de la 3D
- Savoir utiliser l'interface de 3ds Max
- Conception et modification d'objets 3D simples
- Réaliser un rendu visuel réaliste

Programme détaillé

1- Introduction rapide à la 3D

- Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3ds Max

2- Installation et configuration de 3ds Max

- Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware

3- L'interface utilisateur

- Organisation des barres d'outils (docks, palettes)
- Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)
- Les options annexes, les interfaces personnalisées

4- La gestion des fichiers

- L'import sous 3ds Max
- Les formats de 3D
- Gestion des objets externes, préparation des médias

5- Création et édition d'objets

- Les primitives, les objets maillés et composés

6- Édition d'objets

- Sélection et gestion des groupes d'objets
- Les modificateurs
- Édition d'objets
- Les déformations
- Les déformations spatiales

7- Création par splines et objet composés

- Splines et formes
- Formes libres
- Corps et objets extrudés
- Objets composés, opérations booléennes

8- Texture

- Affichage et affectation des matériaux, texturing
- Mapping et gestion des textures complexes



Formation 3DS Max Prise en main

Code : CA04

Durée : 3 jours

Classe : Présentiel / à distance

9- La scène et l'animation

- Mise en place dans la scène, options d'affichage et coordonnées
- Mouvements d'objets et réseaux, instance et copie
- Les caméras (mouvement, déplacement et réglages)
- Les éclairages (placement et gestion)
- Rendu statique et effets atmosphériques
- Les trajectoires et la déformation basique des objets

10- Finalisation d'un projet simple

- Notion de l'optimisation du rendu
- Trucs et astuces 3D
- Créer un projet et une animation vraisemblables
- Approche de l'illumination globale

