

Programme de formation 3DS Max

● Objectifs

Grâce à la formation 3D Studio Max vous serez aptes à modéliser en 3D tout en utilisant des lumières et des matériaux spécifiques pour un rendu d'autant plus professionnel. Ainsi, après avoir découvert l'interface du logiciel, vous découvrirez comment créer des objets et des animations.

● Pré requis

Connaissance 3D

● Durée

5 jours

● Public

Graphistes, Architectes,
Utilisateurs

● Plan de formation

Environnement de 3D s Max

L'interface de 3D s Max
Le choix des différentes vues
Les unités sélection, déplacement, mise à l'échelle et rotation d'un objet
Utilisation du point de pivot
Mode axe local ou global
Modélisation à l'aide des primitives simples et composées

Modélisation avec 3D S Max

Création d'objets à l'aide des primitives, extrusion et biseautage
Lissage de maillage (modificateurs turbosmooth et meshsmooth)
Pile de modificateurs et le panneau modifier
Modificateurs (boîtes FFD, Etirer...)
Splines, Extrusions de splines, Modes de sous objets
Modificateur symétrie, Opérations booléennes (Probooléen)
Editer les matériaux

Matériaux de 3D Studio Max

Réglage des matériaux: diffus, spéculaire, réflexion
Bump map, Environment map
Matériaux multi ID
Coordonnées de mapping

Lumières

Omnis et directionnelles
Intensité et couleur, les ombres : paramétrages.
Paramètres d'environnement
Dôme de lumière,
Système solaire

Animation

Les images clés
L'interpolation
Les courbes d'animations
Créer une animation simple
Rythme de l'animation
Les interpolations, animation à l'aide des modificateurs

Application des matériaux

Rendu avec la scanline
Rendu avec MentalRay
Paramètres des matériaux
Matériaux architecturaux