

Formation 3ds Max Prise en main

Objectifs de la formation 3ds Max

Cette formation 3ds Max (ex 3D Studio Max) vous permet de cerner la logique et les étapes clés de la création d'image 3D. Vous serez capable de modéliser des objets simples et d'en obtenir un rendu professionnel.

À qui s'adresse cette formation ?

Public :

Cette formation 3ds Max s'adresse aux graphistes, dessinateurs et à toute personne désireuse de s'initier à la 3D.

Prérequis :

Connaître et comprendre son environnement de travail informatique. Une bonne pratique des logiciels graphiques est obligatoire.

Contenu du cours 3ds Max

Introduction rapide à la 3D

Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax

Installation et configuration de 3ds Max

Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware

L'interface utilisateur

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

La gestion des fichiers

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

Création et édition d'objets

Les primitives, les objets maillés et composés

Édition d'objets

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

Création par splines et objets composés

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

Texture

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

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

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