3DS Max

Initiation

AUTODESK Gold Partner

3 MAX

Objectif(s)

Maîtriser l'interface du logiciel. Savoir modéliser et animer des objets en 3D simples dans un environnement professionnel.

Public visé

Toute personne amenée à modéliser, texturer des objets 3D et à réaliser des rendus réalistes ou animations en 3D

Prérequis

- Connaitre l'environnement Windows.
- Avoir de bonnes connaissances en dessin technique.
- Formation à distance : sous réserve de compatibilité du matériel informatique client.

Durée

5 jours (35h)

Méthodes pédagogiques

Exposés théoriques, démonstrations complétées par des exercices et mises en application régulières.

Moyens Pédagogiques

- Salles équipées de stations graphiques professionnelles équipées (un poste par utilisateur), grands téléviseurs tactiles.
- Formateurs expérimentés et certifiés par Autodesk.
- Mise à disposition de ressources diverses : support, fiches techniques, vidéos.
- INTECH étudie les besoins spécifiques et particularités des personnes en situation de handicap afin d'adapter quand cela est possible le contenu, la pédagogie et le matériel de nos formations. Le cas échéant, nous vous orienterons vers un autre organisme de formation.
- Accès PMR : INTECH PARIS en partenariat avec l'hôtel Mercure Fontenay, dispose de locaux en accessibilité PMR.

Modalités et délai d'accès

La formation débute à la date fixée dans la convention simplifiée, après signature de celle-ci par le client.

Modalités d'évaluations

L'apprenant réalise deux Tests Pratiques, l'un à mi-parcours et l'autre en fin de formation ainsi qu'un Questionnaire à Choix Multiples à la fin de chaque journée. TP et QCM sont évalués par le formateur.

Sanction

Validation par une attestation de formation.

INTECH SOLUTION GLOBALE

part of nti group

Programme

1. DECOUVRIR LE LOGICIEL ET MAITRISER L'INTERFACE

- Découvrir les principes de base de la 3D
- Savoir utiliser les différents outils de l'interface du logiciel
- Ouvrir, importer et exporter un fichier
- Gérer les objets externes
- Connaître les différents formats 3D

2. MAITRISER LES PRINCIPES DE BASE DE MODELISATION 3D

- Créer et modifier des primitives 3D
- Modifier des points de pivots
- Utiliser les différents types de magnétismes
- Créer des formes 2D
- Créer des objets planaire à base de formes
- Maîtriser la déformation et l'extrusion
- Maîtriser le maillage

3. CREER ET DEFORMER DES OBJETS 3D

- Editer des objets
- Créer des objets
- Sélectionner et gérer des groupes d'objets
- Gérer les sous-objets
- Modifier des objets
- Découvrir les objets maillés, les objets composés.
- Savoir manipuler le panneau Modifier
- Editer le maillage
- Maîtriser les transformations, modificateurs et flux de données objet
- Savoir utiliser les modificateurs de courbure, torsion, extruder, FDD (déformation de formes libres)
- Découvrir les principes généraux d'utilisation de la pile.

4. MAITRISER LES NOTIONS DE SPLINES, NURBS ET AUTRES EXTRUSIONS

- Découvrir les splines : primitives et courbes 2D
- Créer et composer des splines
- Créer et composer des formes
- Extruder des splines
- Découvrir les booléennes

5. SAVOIR TEXTURER

- Être capable d'utiliser l'éditeur de matériaux simples et ses outils
- Créer, afficher et assigner des matériaux, texturing
- Importer des images
- Créer des textures procédurales
- Combiner des textures à l'aide de masques et de mélanges

6. MANIPULER L'ECLAIRAGE ET GERER LES CAMERAS

- Découvrir les différents types de caméras
- Paramétrer les caméras
- Maîtriser les lumières simples (omnis, spots, skydromes) et l'illumination globale
- Gérer les différentes lumières
- Savoir utiliser les effets atmosphériques
- Gérer les ombres

7. MAITRISER LE RENDU

- Paramétrer le rendu basique
- Choisir le format de sortie
- Maîtriser les options de rendu intégrées
- Créer un rendu en réseau

8. ANIMER

- Créer une animation simple
- Hiérarchiser les objets
- Exploiter l'éditeur graphique
- Savoir utiliser les différents contrôleurs d'animations