3D Studio Max - Initiation

Public Infographistes, animateurs 3D, architectes, graphistes, photographes, demandeurs d'emploi
Pré-requis Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)
Durée 35 heures (5 jours)
Objectifs Maîtriser les bases de la modélisation, les textures, la lumière, l'animation et le rendu pour démarrer la production de vos projets dans les meilleures conditions
Formalisation à l'issue de la formation : Attestation de fin de formation

Prise en main

- Découverte de l'interface, modifications, personnalisation, interface directX, Opengl et software
- Gestion des vues 3D, dynamique, hypergraphe
- Active temps réel, des grilles, des unités
- Les différentes méthodes de sélections objets
- Groupes, gelés, cachés
- Coordonnées XYZ, axes, repères, points de pivot et système d'unités, gestion des points absolus, relatif
- Vecteurs, forme, et primitive 3D et de maillage
- Pile de modificateurs et modificateurs de base
- Notion d'Objet, de sousobjet et de Gizmo
- Utilisation d'outils d'alignement, de symétrie et de répétition, les instances, les références objets

Modélisation

- Les splines : édition des courbes de Bézier, gestion de maillage 2D vers 3D, Extrusion et Tour
- Modélisation basée sur les primitives, édition du maillage, modificateurs FFD, points Face et splines 3D
- Les objets composés (Booléens, shapemerge et Loft)
- Modélisation LowPolygon avec lissage de maillage (Meshsmooth et Turbosmooth)
- Notions d'optimisation du maillage Low polygons et High Polygons

Matériaux et textures

- Notion de shading, texture 2D, 3D, bitmap, procédurales
- Étude approfondie des Matériaux Standards
- Matériaux avancés et multisubobject
- Coordonnées de mapping UVW, canaux de texture

Lumières, caméras et effets

- Lumière ambiante, standard, photométrique IES, La GI et le Light Tracer, la radiosité, le ratracing
- Éclairage avancé Global Illumination ''Light Tracer'', la radiosité Moteur LightScape lumières IES
- Introduction à l'illumination globale avec Mental Ray et les Area lights
- Études des différents types d'ombrage, mapping, ratracing, Oclusion
- Effets de lumières volumétriques, de brouillard et feu et jeux de particules
- Créer, paramétrer et animer les caméras

Animations

- Configuration du temps et création de clés d'animation
- La track Bar, le Curve editor et Dope Sheet
- Auto key, set key et unités de temps
- Contrôleurs et courbes d'animation
- Liens hiérarchiques et objet factices
- Notion de cinématique avant et inverse
- Réglage du rendu



Lieu de la formation : 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel
Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire
1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur