

3D Studio Max, Initiation

Durée de la formation :

5 jours (35h)

Horaires de formation :

08h45 - 12h30 / 13h45 - 17h00

Pré-requis :

Maîtrise de l'environnement Mac ou Pc.

Objectifs :

Prendre en mains 3D Studio Max, en vue de

réaliser des modélisations et des animations à partir d'objets de base.

Cours suivant :

-

Module 1 : Introduction

- Grands thèmes abordés
- Utilisation des dossiers et des exercices
- Présentation du logiciel
- Quelques projets 3D Studios
- Création réelle et création virtuelle

Module 2 : Interface Utilisateur

- Personnaliser l'interface
- Utiliser les dossiers attachés à un projet
- Configurer les chemins locaux en relatif
- Se familiariser avec l'interface
- Petit tour des panneaux de commandes
- Le Menu déroulant Quadrant {Quad Menu}
- Personnaliser l'interface
- Sauvegarder vos créations

Module 3 : Travailler avec 3DS Studio

- Navigation dans les Fenêtres
- Les vues de travail disponibles
- Les autres raccourcis de navigation
- Utiliser le ViewCube et la SteeringWheels
- Vue en Perspective et Orthographique
- Choisir les modes de prévisualisation
- Les Couches de Travail
- Explorateur de Scène
- Utilisations des containers
- Fonctions du Menu Fichier

Module 4 : Concepts préalables à la modélisation

- Différents types de modélisation dans 3DS Studio
- Configurer les unités de mesure
- Configurer la grille de création

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com

3D Studio Max, Initiation

Quelques questions essentielles

L'interface de création

Modéliser avec efficacité

Utiliser des références visuelles

Les bases de l'utilisation de la lumière

Les bases d'utilisation des caméras

Principes d'utilisation des matériaux Orbite de rotation

Quelques techniques de rendu

Module 5 : Création et manipulation des Primitives

Création avec les Primitives de base

Créer les primitives avancées

Création des Objets Architecturaux

Utiliser le Gizmo de transformation

Méthode de sélection et Renommer les objets

Afficher et Masquer les objets

Le Modelage avec précision

Aligner et Déplacer précisément les éléments

Module 6 : Les Sous-objets Géométriques

Les différents types de sous-objets géométriques

Méthodes de sélections des sous-objets géométriques

Transformations des sous-objets

Ignorer la sélection arrière

Utilisation de la soft sélection

Norme de surface

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com