

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