

3D Studio Max, Perfectionnement

Durée de la formation :

4 jours (28h)

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
- Contrôle de connaissances

Module 2 : Utilisation avancée de l'aide

- Découverte et installation de l'aide
- Apprendre avec l'aide
- Résumer des raccourcis essentiels

Module 3 : Modélisation architecturale

- Conception d'un intérieur : les murs
- Ajouter des fenêtres
- Les différents types d'escaliers
- Feuillages : habiller un extérieur

Module 4 : Modelage polygonale

- Qu'est-ce que le modelage polygonale
- La commande : Retenir/Rapporter (Hold Fetch)
- Edition de Maille et Convertir en Objet Maillé
- Objets Maillés ou Objets Polygonaux
- Ajuster les sous-objets sommets (Vertices)
- Maîtriser les sous-objets Arêtes (Edges)
- Maîtriser les sous-objets polygone (Box Modeling)
- Sous-division de surface (Subdivision Surface)
- Peinture de déformation (Paint Deformation)

Module 5 : Modélisation Avancée & Modificateurs

- Cheveux et Fourrure (Hair & Fur)
- Copier et coller les modificateurs
- Gestion de la pile des modificateurs
- Quelques modificateurs pour terminer
- Gérer les modificateurs favoris

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, Perfectionnement

Module 6 : Créer un objet extrudé (Loft)

- Principe de l'objet extrudé
- Quelques considérations préalables
- Créer un objet extrudé avec plusieurs formes
- Objets Extrudés et Formes combinées
- Les paramètres de déformations
- La déformation d'ajustement
- Une alternative à l'objet extrudé : SWEEP (Balayage)

Module 7 : Complexifier et simplifier un objet

- L'importance et les pièges du niveau de détail des objets
- Lissage de Maille (MeshSmooth)
- TurboSmooth
- Le modificateur Polygoner (Tessellate)
- Le modificateur Optimiser (Optimize)

Module 8 : Dupliquer et assembler les objets

- Copier un objet
- Créer une instance
- Créer une référence
- Rendre unique un objet
- Notion de Groupement
- Attacher les objets
- Utilisation de la fonction lier

Module 9 : Modelage avec les objets composés (Compound Object)

- Les opérations Booléennes
- Quelques précautions à prendre avec les opérations booléennes
- Quelques mots sur ProBoolean
- Conformer (Conform)
- Connecter (Connect)
- Disperser (Scatter)
- Fusion de forme (Shape Merge)
- Terrain

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, Perfectionnement

Module 10 : Le Modelage de Surface

- Qu'est-ce que le modelage de surface ?
- Créer un réseau de courbes personnalisé
- Créer et éditer la surface des grilles
- Travailler avec des formes fermées

Module 11 : NURBS (Non-Uniform Rational Basis Splines)

- Créer des NURBS avec les courbes
- Créer des NURBS avec les surfaces
- Créer des surfaces NURBS avec les courbes
- Fusionner et filet NURBS (Blends & Fillets)
- Projection & Courbes sur les surfaces
- Des primitives aux NURBS

Module 12 : Matériaux & texture : principes avancés

- Modificateur Texture UVW (UVW Mapping)
- Modificateur Développer UVW (UVW Unwrap)
- Modélisation et Pile des modificateurs
- Matériaux réfléchissant avec Raytrace
- Création d'un environnement
- Prévisualiser avec Active Shade
- Utilisation de la texture Procédurale Relief (Bump)
- Matériaux & Sous-Objets
- Peinture sur Sommet (VertexPaint)
- Préparer des références pour la modélisation

Module 13 : Les types de matériaux

- Standard
- Fusion
- Double face
- Haut/Bas
- Multi-Sous Objet
- Ombrage
- Encre & Peinture

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, Perfectionnement

Matériaux Mental ray

Module 14 : Caméra : Trucs & Astuces

Gestion de la profondeur de champs

Plan de détournage (Clipping Planes)

Flou de mouvement

Lier une Caméra à un chemin

Suivre un objet

Caméra et Vue en Perspective

Module 15 : Animation : notions avancées

Copier-Coller les Clés d'Animation

Supprimer les Clés d'Animation

Gérer une animation avec la Feuille d'Expo (Dope Sheet)

Utiliser l'Éditeur de Courbes (Curve Editor)

Lien et Animation

Animation le long d'un chemin

Animation et Pivot

Module 16 : Animation avec Character Studio

Introduction à Character Studio

Qu'est-ce que la Cinématique Inverse (IK) ?

Appliquer le modificateur Physique

Ajuster l'enveloppe corporelle

Créer et Ajuster les empreintes

Animation Libre

Travailler avec des fichiers MoCap (*.bip)

Utilisation et Ajustement des Bones

Bones et le modificateur Peau

Module 17 : Introduction au système de Particules

Comprendre les systèmes de particules

Comparer les différents systèmes

Controler la quantité et la temporalité

Ajuster la taille et la vitesse

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, Perfectionnement

Affecter des rotations aux particules
Explorer les différents types de matériaux
Utilisation des métaparticules
Transformer un objet en générateur de particules
Rendu et Prévisualisation

Module 18 : Les Différents systèmes de particules

Spray
Neige
Blizzard
PArray
PCloud
Super Sprays

Module 19 : Introduction aux Flux Particulaires

Comprendre le Flux Particulaire
Utiliser les visualisateurs de particule
Travailler avec les opérateurs
Lier les événements aux comportements des particules
Ajuster les flux Particulaires

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com