

Formation 3DS Max

Durée Totale

40h

Objectifs :

Comprendre les concepts de la modélisation 3D. Profiter des possibilités d'un logiciel de modélisation et animation 3D pour créer des animations en images de synthèse.

Plan de cours

1. Introduction

- Historique de la 3D
- Domaine d'utilisation
- Matériels requis
- Logiciels de 3D
- Logiciels complémentaires
- Interfaces

2. Les bases de la modélisation

- Modélisation primitive
- Modélisation supplémentaire
- Modélisation composite (boolien loft)
- Modélisation à partir d'objet 2D

3. Les transformations et les modificateurs

- Les modificateurs paramétriques
- Les modificateurs d'édition sous objet
- Système d'unité et aide au dessin

4. Habillage de la scène

- Notion de matériaux et textures
- Création de matériaux simples
- Création de matériaux complexe
- Modificateurs de mapping et ajustement

5. Eclairage

- Les différentes lumières
- Propriété et spécifications de la lumière

6. Animation

- Principe d'animation
- Animation à l'aide d'images clés
- Animation suivant une trajectoire
- Module track view

7. Rendu

- Rendu fixe
- Rendu animé
- Module print-size
- Les prévisualisations
- Les différents formats
- Les moteurs de rendus