

3 DS MAX

PUBLIC

Infographistes, maquettistes, et opérateurs désirant créer des scènes 3D temps réel à partir du logiciel 3ds Max.

PRÉ-REQUIS

Les infographistes qui suivront cette formation devront être familiarisés avec l'environnement Windows et avoir des notions de repérage dans un espace à 3 dimensions.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Exercice pratique

OBJECTIF

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

Fournir les connaissances de bases et la méthodologie pour permettre aux infographistes d'être immédiatement opérationnels en terme de production, de création, sur la globalité du logiciel 3ds max.

DUREE

35 heures, 5 jours.

LIEU DE FORMATION

Voir convention.

DATE

Voir convention.

NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE STAGAIRES PAR SESSION

Minimum : 1 - Maximum : 12

FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION

Remise d'un attestation de formation.

SUIVI DE LA FORMATION

Feuille de présence.

MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans la 3D.

Supports et Méthodes pédagogiques : PC Complet, Logiciel, connexion internet tableau mural et divers supports de cours Formation théorique et pratique.

DESCRIPTION

1er jour.

Les principes

Les objets

- Hiérarchie des scènes MAX
- Les objets paramétriques
- Organisation du flot de donnée et gestion de la pile
- Concept de hiérarchie entre objets
- Exploration des différentes interprétations de surface (mesh, NURBS, NURMS, Quad patches)

2ème jour.

Les matériaux

- Hiérarchie des matériaux
- Textures bitmaps et textures procédurales
- Les coordonnées de texturation
- Exploration des différents canaux de texturation

L'animation

- Définition du temps et des clés d'animation
- Définition des contrôleurs d'animation L'interface
- Mise en contact avec l'interface
- Les différents panneaux de commandes
- l'emplacement des commandes usitées et leur raccourci clavier

3ème jour.

Modélisation avec les splines

- Terminologie des splines

- Créer des lignes
- Modifier et éditer des lignes
- Interpolation, échantillonnage et impact sur le temps réel
- Les opérations booléennes entre splines
- Convertir des formes en maillage plat
- Réalisation de surfaces extrudées avec des splines
- Réalisation de surfaces de révolution avec des splines
- Réalisation de surfaces biseautées avec des splines
- Réalisation de surfaces d'élévation avec des splines

4ème jour.

Modélisation avec un maillage

- Modéliser avec les sommets
- Modéliser avec des faces
- Modéliser avec des arêtes

5ème jour.

Les matériaux et l'animation

- L'interface de l'éditeur de matériaux
- Pertinence des coordonnées de texturation
- Les différents canaux de texturation
- Les contraintes liées aux temps réel
- Ajustage et optimisation de la taille des bitmaps
- Vue des différents outils de contrôle de l'animation
- Configuration du temps
- Retour sur la pertinence des hiérarchies en vue de l'animation par cinématique inverse
- Les keyframes et le type d'animation traditionnelle
- Les contrôleurs et les intervalles hors paramètres
- Les trajectoires
- L'animation des lumières et des matériaux