

FORMATION 3D STUDIO MAX

Durée : 3 jours [21 heures]

Objectif :

Vous apprendrez à maîtriser l'interface et la logique de fonctionnement 3D Studio Max. À la fin de la formation vous saurez concevoir un objet en 3D, lui donner un rendu réaliste et créer une animation à partir de cet objet de manière autonome.

Public :

Dessinateurs, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.

Pré-requis :

Maîtrise de Windows impérative. Connaissances d'un logiciel de CAO/DAO et en dessin technique conseillés.

Moyens pédagogiques et techniques :

Un poste fixe par stagiaire
Exercices et travaux pratiques, en fonction du profil du stagiaire et ce, tout au long de la formation
Réalisation de travaux types

Modalité d'évaluation :

Exercices de mise en situation professionnel

Document délivré :

Attestation de formation professionnelle

Nombre de stagiaire :

Minimum 2
Maximum 6

PROGRAMME DE FORMATION 3D STUDIO MAX

1^{ER} JOUR

PRÉSENTATION

- Les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

LA CRÉATION D'OBJETS

- Objets 2D/3D
- Les primitives de base, les fonctions de réseau
- La copie d'objets avec ou sans liens (clonage)
- Opérations booléennes

LA SÉLECTIONS D'OBJETS

- Sélection par régions, par nom...
- Jeux de sélection nommés, filtres de sélections
- Gel/ masquage d'objets
- Sélection de sous objets/ groupes

2^{EME} JOUR

LA MODIFICATION D'OBJETS

- Notion de pile des modificateurs
- Changement des propriétés
- Modification au niveau sous-objet
- Les modificateurs
- Déplacement/rotation/échelle

OUTILS DE DESSIN

- Les modes d'accrochage, les points de pivot
- Les lumières, types de lumières
- Positionnement, options sur les lumières

MODÉLISATION AVANCÉE

- Modeleur NURBS
- Les surfaces de carreau (patches)
- Les maillages éditables

3^{EME} JOUR

MATÉRIAUX COMPLEXES

- Matériaux composés, matériaux multi/sous objets
- Combinaison de textures (masques, mélanges...)
- Lancer de rayon

ANIMATION

- Les contrôleurs d'expression
- Animation dépendante (réacteur, cinématique, expression)
- Synchronisation son

RENDU

- Différents anti-aliasing
- Résolution et géométrie d'image