

3D STUDIO MAX **Niveau débutant**

OBJECTIFS

À la fin de cette formation, le participant sera en mesure de réaliser des animations simples. Ce logiciel est utilisé pour la réalisation d'univers et d'espaces scéniques.



CLIENTELE

Tous ceux qui désirent réaliser des animations.

PRELABLE

Maîtrise de l'environnement Windows. La connaissance d'un logiciel de retouche photographique (Photoshop) et d'un logiciel de dessin vectoriel est fortement conseillée.

PLAN DE FORMATION

1. Présentation de l'interface de 3D Studio Max

- Généralités sur la 3D
- Gestion des fenêtres de visualisation
- Organisation des barres de menus et d'outils
- Les options annexes
- Les panneaux de commande
- Les interfaces personnalisées

2. La gestion des fichiers

- Importation et exportation d'un fichier
- Les différents formats de 3D
- Gestion des objets externes
- Préparation des médias

3. Création d'objets

- Les primitives
- Les objets maillés
- Les objets composés

4. Édition d'objets

- Édition de splines
- Édition de polygones
- Les modificateurs
- Les déformations spatiales

5. Les assemblages

- Les sélections
- Les groupes
- L'attachement

6. Splines, nurbs et objets extrudés

- Création et composition des splines et formes
- Formes libres et grilles surfaciques
- Nurbs et déformations
- Corps 3D et objets extrudés

7. Les textures

- L'éditeur de matériaux
- Création et assignation de matériaux
- ID de matériaux
- Coordonnées UVW

8. Les rendus

- Les différents types de rendu
- Le rendu statique