

NORDIGITAL

3DS MAX – Initiation

Objectifs pédagogiques :

Cette formation s'adresse à toute personne souhaitant acquérir les bases fondamentales de l'image de synthèse. A l'issue de celle-ci, les participants seront en mesure de réaliser différents types de modélisations, d'appliquer des textures aux objets préalablement créés et de réaliser des animations de bases.

Pré-requis :

Bonne connaissance de l'environnement informatique PC, La pratique d'un logiciel de création graphiques (Gimp, Photoshop) est conseillée.

Détails de la formation

Introduction

Présentation historique de l'image de synthèse et de ses différents domaines d'application.
Un rapide tour d'horizon de 3DS MAX.
Premiers pas avec 3DS MAX.

Déroulement d'un projet

Configuration d'une scène.
Modélisation d'un objet.
Paramétrer et utiliser des matériaux.
Création et réglages des lumières et des caméras.
Paramétrages et réglages des animations.
Configuration des formats de rendu et calculs.

Navigation et interface

Visualisation et navigation dans l'espace 3D.
Présentation de l'interface et de l'espace de travail.
Gestion des fenêtres : Contrôle du rendu des fenêtres.
Quelques raccourcis clavier utiles.
Utilisation des menus contextuels.
Manipulation et organisation des panneaux de commandes.

Modélisation : Création et édition d'objets

Les différentes méthodes de sélection.
Les primitives, les objets maillés et composés.
Création et modification d'un maillage.
Les outils de transformation et de déformation.
Sélection et gestion des groupes d'objets.
Boîte de dialogue Propriétés objet.

Durée : 5 jours (35 heures)

Lieu : 38, rue du Faubourg de Béthune - 59000 Lille
ou sur site

Horaires : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

Dates et Tarif : nous contacter

NORDIGITAL
09 53 72 21 73

Mail : contact@nordigital.fr
Site : www.nordigital.fr

NORDIGITAL

3DS MAX – Initiation *suite*

Concevoir et réaliser quelques objets simples.

Texturage : création de matériaux

L'éditeur de matériaux, paramétrages et affichage.

Les types de matériaux et de textures.

Création et affectation des matériaux.

Le modificateur texture uvw

Mise en scène et animation

Notion d'animation.

Mise en place des acteurs : Les objets, les lumières et les caméras.

Les trajectoires et la déformation basique des objets.

Transformation Mouvements d'objets.

Les caméras (mouvement, déplacement et réglages).

Les éclairages (placement et paramétrages).

Les effets

Lumières volumétriques.

Effets atmosphériques.

Banc de montage : Vidéo post.

Rendu et finalisation d'un projet

Paramétrage du module de rendu.

Paramétrage et choix du rendu, les différents formats d'images et de vidéo.

Notion de Ray tracing et de Radiosité.

Paramétrage des éclairages pour un rendu optimum.

Finalisation d'un projet 3D simple.