



AUTODESK 3D STUDIO MAX

- **Public** : Toute personne désirant appréhender le monde de la 3D.
- **Pré-requis** : Connaître l'environnement informatique.
- **Durée** : 35 heures (5 jours)
- **Approche** : Initiation avancée
- **Logiciel manipulé** : Autodesk 3D Studio
- **Objectifs** : Maîtrisez les bases de la modélisation, les textures, la lumière, l'animation et le rendu pour démarrer la production de vos projets dans les meilleures conditions.

Prise en main

- Découverte de l'interface, modifications, personnalisation, interface directX, OpenGL et software
- Gestion des vues 3D, dynamique, hypergraphe, Active temps réel, des grilles, des unités
- Les différentes méthodes de sélections objets, Groupes, gelés, cachés
- Coordonnées XYZ, axes, repères, points de pivot et système d'unités, gestion des points absolus, relatif
- Création de primitives 2D, notion de spline, lignes, vecteurs, forme, et primitive 3D et de maillage.
- Pile de modificateurs et modificateurs de base
- Notion d'Objet, de sousobjet et de Gizmo
- Utilisation d'outils d'alignement, de symétrie et de répétition, les instances, les références objets

Modélisation

- Les splines : édition des courbes de Bézier, gestion de maillage 2D vers 3D, Extrusion et Tour
- Modélisation basée sur les primitives, édition du maillage, modificateurs FFD, points Face et splines 3D
- Les objets composés (Booléens, shapemerge et Loft)
- Modélisation LowPolygon avec lissage de maillage (Meshsmooth et Turbosmooth)
- Notions d'optimisation du maillage Low polygons et High Polygons

Matériaux et textures

- Notion de shading, texture 2D, 3D, bitmap, procédurales
- Etude approfondie des Matériaux Standards
- Matériaux avancés et multisubobject
- Coordonnées de mapping UVW, canaux de texture

Lumières, caméras et effets

- Lumière ambiante, standard, photométrique IES, La GI et le Light Tracer, la radiosité, Le rattracing
- Eclairage avancé Global Illumination "Light Tracer", la radiosité Moteur LightScape lumières IES
- Introduction à l'illumination globale avec Mental Ray et les Area lights
- Etudes des différents types d'ombrage, mapping, rattracing, Oclusion
- Effets de lumières volumétriques, de brouillard et feu et jeux de particules
- Créer, paramétrer et animer les caméras

Animations

- Configuration du temps et création de clés d'animation
- La track Bar, le Curve editor et Dope Sheet
- Auto key, set key et unités de temps
- Contrôleurs et courbes d'animation
- Liens hiérarchiques et objet factices
- Notion de cinématique avant et inverse
- Réglage du rendu

contact@mandyben.com

www.mandyben-formation.com

mandyben
formation

8 hameau de Jonquières
Allée Albert Bastoni
13500. Martigues
Tél : 04 42 31 43 55
Fax : 09 59 14 50 46

N° agrément : 93 13 12405 13
SIRET : 491 820 270 00024
Code APE : 6201Z

