



Autodesk 3D Studio Max

Public : Infographiste, animateur 3d, architectes, graphistes, photographes, demandeurs d'emploi

Pré-requis : Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows).

Durée : 35 heures (5 jours)

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.

Lieu de la formation : Locaux de Mandyben ou chez le client | **Nombre de stagiaires (si en session) :** 3 minimum - 12 maximum

Moyens pédagogiques : 1 poste par stagiaire - 1 Vidéo projecteur - Plateforme E-learning

Modalités pédagogiques : Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle

Modalités d'évaluation : Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur

Formalisation à l'issue de la formation : Attestation de fin de formation

Prise en main (7 h)

- 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
- cteurs, 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 (10 h)

- 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 (4 h)

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

Lumières, caméras et effets (7 h)

- Lumière ambiante, standard, photométrique IES, La GI et le Light Tracer, la radiosit , Le rattracing
- Eclairage avanc  Global Illumination "Light Tracer", la radiosit  Moteur LightScape lumi res IES
- Introduction   l'illumination globale avec Mental Ray et les Area lights
- Etudes des diff rents types d'ombrage, mapping, rattracing, Occlusion
- Effets de lumi res volum triques, de brouillard et feu et jeux de particules
- Cr er, param trer et animer les cam ras

Animations (7 h)

- Configuration du temps et cr ation de cl s d'animation
- La track Bar, le Curve editor et Dope Sheet
- Auto key, set key et unit s de temps
- Contr leurs et courbes d'animation
- Liens hi rarchiques et objet factices
- Notion de cin matique avant et inverse
- R glage du rendu