

3ds Max - Initiation

Rappels des bases 3D et interface

Structures vertex, edge, face, poly et mesh
Présentation et manipulation de l'espace de travail
Gestion des préférences
Organisation des outils

Modélisation

Création avec les primitives
Manipulations en 3D
Création de formes 2D et import d'Illustrator
Conception avec les combinaisons d'objets
Outils spécifiques
Pile de modificateurs

Texturing

Premières notions sur l'éditeur de matériaux
Les procédurales
Usage des images
Interaction entre moteur de rendu et Texturing
Technique Unwrap

Mise en scène

Caméras et réglages
Lumière standard
Lumière Photométrique
Bases sur l'illumination globale
Placement de caméra

Animation

Création d'images clefs
Exploitation de l'éditeur graphique
Gestion du panneau Mouvement
Création d'une animation simple

Rendu

Paramètres de rendu basique
Rendu en Raytracing
Rendu Mental Ray basique

Durée : 5 jours
Windows

Pré-requis

Bonne connaissance de Windows.

Objectifs

Ce stage vous permettra d'apprendre à modéliser des objets assez complexes, d'y ajouter des effets de particules et de faire des rendus animés.

Horaires

Du Lundi au Vendredi
de 9h00 à 12h45 et
de 13h45 à 18h00

Matériel

Par stagiaire : PC Windows ou Mac OS X

Suivi du stage

Assistance par email après le stage