

3ds Max - Techniques avancées

Interface

Rappel rapide de l'interface
Réglage avancé des outils 3D
Ajustement des réglages graphiques
Gestion des préférences et personnalisation

Modélisation

Modélisation Poly avancée
Gestion des objets et des éléments
Gestion du lissage et des structures
Approches du lissage dynamique
Modélisation pour l'animation
Particularité des personnages

Texture

Développé UVW
Préparation de bitmap pour Texturing
Gestion des textures Mental Ray
Vertex Mapping
Création de poil, d'herbe ou de feuillage

Animation

Les différents contrôleurs, Euler, TCB, Bézier
Usage du Graph Editor
Réalisation d'une animation complexe
Optimisation d'animation
Gestion d'un Biped avec Character Studio
Approche de Motion Builder
Particules avancées
Principes de base de Reactor

Lumière

Lumière avancée
Radiosité
Lumières photométriques
Effets volumétriques

Mise en scène et rendu

Caméra avancée
Rendu avancé et gestion du rendu en réseau
Finalisation d'une scène 3D
Exploitation des fichiers pour le Compositing

Durée : 5 jours
Windows

Pré-requis

Bonne connaissance de Windows.
Avoir déjà suivi le stage de formation de base
ou avoir une expérience de production sur le
logiciel.

Objectifs

Ce stage vous permettra d'apprendre à
modéliser un personnage, à lui appliquer un
squelette, à savoir utiliser les particules pour la
réalisation d'effets statiques, à mettre en
oeuvre des animations.

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