

3DS MAX



Pré requis

La maîtrise de l'environnement Windows est indispensable

Public

Toute personne souhaitant modéliser des objets en 3D avec 3DS Max

Objectifs

Etre en mesure de modéliser, éclairer, appliquer des textures sur des objets et découvrir les bases de l'animation

Moyens pédagogiques

Un poste par personne, exposés théoriques, mise en pratique, suivi de travaux de synthèse reprenant les points abordés

Durée

5 jours (5*7h = 35 heures)

Présentation

les icônes, les menus
les préférences
les fenêtres

Les différents types de placages de textures
Les matériaux
Le rendu Mental ray

Création des objets

Les splines 2D
Les primitives de base 3D

Les bases de l'animation

Création d'un projet

Sélection, modification et manipulation des objets

Sélection par région, par nom
Les jeux de sélection nommés
La copie d'objets (Simple, en instance et en interférence)
Les fonctions de déplacement d'échelle et de rotation des objets
Les fonctions de réseau
Les opérations booléennes
Gel et inactivation des objets
La création des groupes
La pile des modificateurs
Le niveau sous objet
Les modes d'accrochages aux objets
Le point de pivot
Les maillages éditables

Les lumières

les lumières standards
Les lumières photométriques
Mr Sun et Mr Sky

TARIF

INTRA-ENTREPRISE

500€ net de taxe par jour pour la 1ère personne
+ 100€ par personne supplémentaire

INTER-ENTREPRISE

350€ net de taxe par jour et par personne

COURS PARTICULIER

500€ net de taxe par jour

Le texturage et le rendu