3DS Max

La formation « 3DS Max » vous permettra d’apprendre à créer des animations 3D et proposer des expériences en réalités virtuelles captivantes. Le programme est donné à titre indicatif et sera adapté à vos besoins et votre niveau après audit. N’hésitez pas à nous contacter pour toute demande spécifique.

Pré-requis

Connaître l’environnement 3D. La connaissance de Photoshop est Illustrator est un plus.

Public concerné

Designers, graphistes, architectes, …

Durée et tarif de la formation

La durée de la formation varie en fonction du niveau de base de l’apprenant et des objectifs d’utilisation formulés. Les tarifs sont disponibles sur devis.

Contenu de la formation

Prise en main de l’interface utilisateur

Organisation des barres d’outils, des menus et des vues 3d

Utilisation des raccourcis claviers

Les outils de précisions (accrochage, alignement, règles, grilles)

Gestions des scènes (groupes, calques, jeux de sélection etc…)

Gestion des points de pivot et des axes

Optimisation des réglages du logiciel (unités, sauvegarde, annulations)

Gestion des fichiers : formats d’import, export, dossier de travail

Modélisation

Les Primitives et les opérations booléennes

Modéliser à partir d’une photo, d’un plan image et vectoriel autocad ou illustrator

Modélisation à base de splines

Les modificateurs pour splines (Extruder, Révolution, Balayage)

Les modificateurs pour géométries (Editer poly, courbure, bruit, FFD, sectionner, coque, symétrie, lissage rapide etc…)

Gestion et importations des bibliothèques d’objets 3d

Utilisation des outils Réseau, Miroir, les Alignements

Les objets architecturaux (mur, fenêtre, porte, escalier, garde corps, feuillage)

La modélisation polygonale (outils d’extrusions, chanfreins, insertion, pont, lissages etc…)

Matériaux

L’éditeur de matériaux et ses options, le mode simple ou détaillé

Les différents types de matériaux et de textures (Physique, Arch&Design, Standard, Multi sous-objet, Bitmap, Bruit, Correction couleur)

Le multi sous-objet et les Id matériaux pour appliquer plusieurs matériaux

L’application des coordonnées de textures UVW

Lumières

Les lumières photométriques et le système lumière du jour ou positionneur de soleil et leurs réglages approfondis à l’aide du contrôle d’exposition photographique

Technique d’éclairage Studio photo et Architectural

Rendu

Création d’une caméra physique et réglage de ses paramètres

Comparatif entre le rendu Art, Arnold, Mental Ray et Iray

Les paramètres avancés de rendu Mental Ray (antialiasing, regroupement final, illumination globale, précision des ombres, des réflexions et des réfractions.)

Les paramètres avancés de rendu Art et Arnold (qualité de rendu, filtre de bruit, Sampling)

Les éléments de rendu et leurs utilisations dans photoshop (couche d’occlusion, reflection, refraction, id materiau, Zdepth).