RENCONTRONS-NOUS !

05 53 45 85 70
CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

CRÉ@VALLÉE SUD

AVENUE DE BORIE MARTY
24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

SIRET : 753 127 398 00026

DÉCLARATION D'EXISTENCE :
72 24 01587 24

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE ET BUREAUTIQUE | COMMERCE, MARKETING, COMPTABILITÉ, GESTION | RELATIONS ET RESSOURCES HUMAINES | DÉVELOPPEMENT PERSONNEL | SÉCURITÉ ET SANTÉ AU TRAVAIL | LANGUES ÉTRANGÈRES

3D STUDIO MAX

CPF

1 / 3

Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action !

Objectifs

Découvrir l'interface et la logique de fonctionnement de 3D Studio MAX de manière à pouvoir produire images et animations de manière autonome.

Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

Apports théoriques alternés avec des exercices pratiques

Programme

Durée de formation
3 jours soit 21 heures

Public
Dessinateurs, ingénieurs, responsables de bureaux d'études, ...

Prérequis
Connaître l'environnement de travail

Niveau / Certification Obtenue
Certification TOSA n°237359

Type de formation / stage
Intra/Inter/ Accompagnement individuel

1. Présentation

- Les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

2. La création d'objets

- Objets 2D/3D
- Les primitives de base
- Les fonctions de réseau
- La copie d'objets avec ou sans lien (clonage)
- Opérations booléennes

3D STUDIO MAX

CPF

3. La sélection d'objets

- Sélection par région, par nom...
- Jeux de sélection nommés
- Filtres de sélection
- Gel / Masquage d'objets
- Sélection de sous objets / Groupes

4. La modification d'objets

- Notion de pile des modificateurs
- Changement des propriétés
- Modification au niveau sous-objet
- Les modificateurs
- Déplacement/Rotation/Echelle

5. Outils de dessin

- Les modes d'accrochage
- Les points de pivot
- Les lumières
- Types de lumières
- Positionnement
- Options sur les lumières

6. Modélisation avancée

- Modeleur NURBS
- Les surfaces de carreau (patches)
- Les maillages éditables

3D STUDIO MAX

CPF

7. Matériaux complexes

- Matériaux composés
- Combinaison de textures (masques, mélanges...)
- Matériaux multi/sous objets
- Lancer de rayon

8. Animation

- Les contrôleurs d'expression
- Animation. dépendante (réacteurs, cinématique, expressions)
- Synchronisation son

9. Rendu

- Différents anti-aliasing
- Résolution et géométrie d'image