

3DS Max – Mon Premier projet

Code formation : 2019 // Mode de formation : E-learning // Temps de formation : 14 heures

OBJECTIFS

Vous apprenez à se déplacer dans le viewport, modéliser à bonne taille avec différents workflows, importer des fichiers et les corriger, installer une caméra, régler son plan, évaluer la composition, créer une lumière réaliste et faire un rendu architectural.

PUBLIC CONCERNÉ

Utilisé pour les jeux vidéos et l'architecture, 3ds Max convient parfaitement à toute personne souhaitant des rendus complexes et réalistes en 3D.

PRÉREQUIS

Posséder des connaissances en informatique de manière approfondie est nécessaire.

CERTIFICATION VISÉE

PROCÉDURE D'ÉVALUATION

Réalisation de cas pratiques

MOYENS MIS EN OEUVRE

Accès d'un an à notre plateforme elearning et aux services associés (forum, lives, replays...).

MODALITÉS D'ACCÈS

Contactez-nous au 09 80 68 26 08 ou par email

PROGRAMME

Mis à jour le : 28 avril 2022

Module 1

Cahier des charges

Avant de vous lancer dans l'expérimentation sur 3DS Max au travers des différents modules de la formation, un cahier des charges complet vous est transmis.

Module 2

Apprentissage de l'UI (User Interface)

- Les menus de gestion et de création
- La navigation
- Gestion d'un projet

Module 3

Mise en place de référentiel

- Créer des primitives : plan
- Dimensionnement et importation d'un bitmap
- Outils de transformations, référentiel de coordonnées
- Importation/exportation
- Gestion browser et du viewport

Module 4

Approche des outils de modélisation

- Découverte de l'outil « Wall »
- Découverte de l'outil windows
- Découverte de l'outil door
- Découverte de l'outil stairs
- Découverte de l'edit poly/mesh
- Sol/plafond et Plinthe
- Création d'un terrain
- Création du toit

Module 5

Outil de modélisation et modifieurs

- Base du robinet
- Robinet
- Gestion de modifier et groupes

Module 6

Approfondissement des outils annexes

- Mise en place d'un blue print
- Création du siège : l'assise
- Création du siège : complet
- Amélioration et usure
- Création des pieds et barres de soutien

Module 7

Modélisations avancées (design)

- Création par l'outil surface
- Création par l'utilisation des edges
- Importer des objets créés dans 3dsmax

Module 8

Animation simple et caméra

- Création de caméra, les différentes camera
- Les bases de l'animation
- Les contraintes pour la camera
- Créer un biped et savoir bien placer dans la scène

Module 9

Light

- Préparation de notre scène et réglages de la fenêtre de travail pour les lumières
- Utilisation d'un environnement hdri, jpeg en scanline
- Création d'un soleil et réglages des lumières

standard

- Outil de lumière et rendus
- Les lumières arnold
- Importer des IES dans les light pour un artificiel réaliste

Module 10

UV et Texture

- Mapping UVW
- Dépliage UVW d'un objet simple (coussin dossier)
- Material editor
- Création d'un matériel standard: explication shader, maps
- Création d'un matériel complexe avec Arnold
- le multi-matériel et gestion des textures

Module 11

Render

- Réglage du rendu
- Les passes de rendu

Module 12

Créer votre maison d'architecte

Mise en pratique autonome de toutes les fonctionnalités vues au cours de la formation.

Votre Certificat Autodesk