

Stage pratique de 4 jour(s)
Réf : STU

Participants

Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.

Pré-requis

Bonnes connaissances d'un outil graphique. Expérience souhaitable.

Dates des sessions

Modalités d'évaluation

L'évaluation des acquis se fait tout au long de la session au travers des multiples exercices à réaliser (50 à 70% du temps).

Compétences du formateur

Les experts qui animent la formation sont des spécialistes des matières abordées. Ils ont été validés par nos équipes pédagogiques tant sur le plan des connaissances métiers que sur celui de la pédagogie, et ce pour chaque cours qu'ils enseignent. Ils ont au minimum cinq à dix années d'expérience dans leur domaine et occupent ou ont occupé des postes à responsabilité en entreprise.

Moyens pédagogiques et techniques

• Les moyens pédagogiques et les méthodes d'enseignement utilisés sont principalement : aides audiovisuelles, documentation et support de cours, exercices pratiques d'application et corrigés des exercices pour les stages pratiques, études de cas ou présentation de cas réels pour les séminaires de formation.

• A l'issue de chaque stage ou séminaire, ORSYS fournit aux participants un questionnaire d'évaluation du cours qui est ensuite analysé par nos équipes pédagogiques.

• Une feuille d'émargement par demi-journée de présence est fournie en fin de formation ainsi qu'une attestation de fin de formation si le stagiaire a

3ds Max, prise en main

Cette formation vous apprendra à maîtriser l'interface de 3D Studio MAX. A l'issue, vous serez capable de concevoir un objet en 3D, de lui donner un rendu réaliste et de créer une animation à partir de cet objet.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Maîtriser L'environnement 3DS Max
Modéliser de nouveaux objets
Créer une nouvelle vue
Appliquer des effets et des textures 2D
Créer une animation

1) Interface 3DS Max

2) Création et modélisation des objets

3) Déformation des objets

4) Modifications

5) Conception des matériaux et textures

6) Gestion d'éclairage et des caméras

7) Rendu

1) Interface 3DS Max

- Environnement 3DS Max.
- Fenêtres de vue.
- Disposition des vues. Disposition personnalisée.
- Repère de 3DS Max.
- Contrôles de navigation.
- Nouvelle scène.
- Chargement. Sauvegarde.

Travaux pratiques

Création et enregistrement d'une nouvelle vue.

2) Création et modélisation des objets

- Création d'objets.
- Sélection et positionnement des objets.
- Modification des objets.
- Primitives standard. Primitive boîte. La Sphère.
- Primitives étendues. Grille automatique. Primitive étendue Polyèdre.
- Formes. Création, utilisation des formes.
- Objets planaires à base de formes.
- Modificateurs Extruder et Tour.

Travaux pratiques

Concevoir de nouveaux objets.

3) Déformation des objets

- Transformations, modificateurs et flux de données objet.
- Modificateurs courbure, torsion, extruder, FFD (déformation de formes libres).
- Principes généraux d'utilisation de la pile.

Travaux pratiques

Modifier, transformer des objets.

4) Modifications

- Contrôles de positionnement.
- Modification des propriétés.
- Boîte de propriétés.
- Panneau de commandes.
- Symétries.

Travaux pratiques

Manipulation du panneau de commandes de modification.

5) Conception des matériaux et textures

- Conception de matériaux.
- Outils de l'éditeur de matériaux.
- Matériaux : définition.
- Textures 2D et 3D.
- Modificateur de textures UVW.

Travaux pratiques

Application des effets et des textures sur les objets créés.

bien assisté à la totalité de la session.

6) Gestion d'éclairage et des caméras

- Types et paramétrages des caméras.
- Types de sources lumineuses.
- Ombres.

7) Rendu

- Les différents anti-aliasing.
- La résolution et la géométrie d'image.
- Le bac de montage.

Travaux pratiques

Création d'une animation.