

Objectifs

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

Participants

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

Prérequis

Maîtrise de Windows impérative. Connaissances d'un logiciel de DAO/CAO et en dessin technique conseillés.

Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

Programme

Présentation

les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

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

La sélection d'objets

Sélection par région, par nom...

Jeux de sélection nommés

Filtres de sélection

3D Studio MAX Fonctions de base



5 jours - 35 heures

Code formation : DISTI100

www.adhara.fr

Gel / Masquage d'objets

Sélection de sous objets / Groupes

La modification d'objets

Notion de pile des modificateurs

Changement des propriétés

Modification au niveau sous-objet

Les modificateurs

Déplacement/Rotation/Echelle

Outils de dessin

Les modes d'accrochage

Les points de pivot

Les lumières

Types de lumières

Positionnement

Options sur les lumières

Modélisation avancée

Modeleur NURBS

Les surfaces de carreau (patches)

Les maillages éditables

Matériaux complexes

Matériaux composés

Combinaison de textures (masques, mélanges...)

Matériaux multi/sous objets

Lancer de rayon

Animation

Les contrôleurs d'expression

Animation dépendante (réacteurs, cinématique, expressions)

Synchronisation son

Rendu

Différents anti-aliasing

Résolution et géométrie d'image