



PROGRAMME - AUTODESK 3DS MAX

1- Introduction

- Présentation de la 3D et de ses principes
- Organisation et personnalisation des barres d'outils, des panneaux de commandes
- Réglages d'un projet

2- La gestion des fichiers

- L'import sous 3DS Max et spécificités des différents formats 3D

3- Modélisation

- Les primitives et objets composées
- Mise en place des référents pour passage de la 2D à la 3D
- Édition poly et edit mesh
- Les splines et Modélisation par révolution (lathe)

4- La gestion objets

- Duplication d'objets, instance
- Sélection et gestion d'objets
- calques, groupes...

5- Texture

- UV map
- Utilisation de l'éditeur de texture : slate/node
- Matériaux standard
- Matériaux physiques
- Découverte des méthodes procédurales
- Les textures à base de maps

6- Caméra

- Camera standard et cible
- Réglage de la focale

7- Animation simple

- Suivi d'un chemin
- Gestion des pivots
- Mouvements d'objets par clés d'animations
- Liens parents/enfants
- Réglage du banc d'animation

8- Mise en scène

- Camera standard
- Les éclairages photométriques
- Réglage du rendu en Mental ray ■

Rendu rapide

9- Texture

- Matériaux mental ray
- Développer uvw

10- Mise en scène

- Caméra physique
- Les éclairage Sun et sky portal
- Environnement
- Optimisation du rendu
- Composition
- Réglage du rendu en ART



+225 0501536805



info@ateliervdesign.org



www.ateliervdesign.org

ATELIER V DESIGN

Conception-Renovation-Amenagement d'Espace

II- Animation

- Animation par image clé
- Courbes d'animations
- Preview
- Assignation sur sa modélisation
- Utilisation des modificateurs d'objets