



Programme de Formation

PAO - 3DS MAX Initiation

RÉFÉRENCE

MU3DS01

PUBLIC VISÉ

Dessinateurs
Projeteurs
Créatifs Multimédias
Infographistes
Monteur Vidéo

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Exercices pratiques
- Fiches d'évaluation

PRE REQUIS

Connaissances de base en Informatique ou en Multimédia.

PAGE

1/1

OBJECTIFS

- Prise en main du logiciel
- Acquisition des techniques 3D

PROGRAMME

✚ Prise en main

- Découverte de l'interface
- Gestion des vues 3D et des grilles
- Les différentes méthodes de sélections
- Coordonnées XYZ, axes, repères, points de pivot et système d'unités
- Création de primitives, notion de spline et de maillage
- Pile de modificateurs et modificateurs de base
- Notion d'Objet, de sous-objet et de Gizmo
- Utilisation d'outils d'alignement, de symétrie et de répétition
- Exemple d'un rendu

✚ Modélisation

- Les splines : édition des courbes de Bézier, Extrusion et Tour .
- Modélisation basée sur les primitives, édition du maillage
- Les objets composés (Booléens, shapemerge et Loft) .
- Modélisation LowPolygon avec lissage de maillage (Meshsmooth et Turbosmooth)
- Notions d'optimisation du maillage

✚ Matériaux et textures

- Notion de shading, texture 2D, 3D, bitmap, procédurales
- Etude approfondie des Matériaux Standards .
- Matériaux avancés et multisub-objet .
- Coordonnées de mapping UVW, canaux de texture .
- Développés de mapping .