



3DS MAX

Formateur:Mr Malachane Stéphane

Niveau

- Débutants

Durée : 5 jours conseillés

Pré requis

- Utilisation de Photoshop

Objectifs

- Créer un bâtiment architectural
- Eclairer ses scènes
- Créer des rendus réalistes
- Animer des caméras

Contenu de la formation

Concepts de base

- Qu'est que 3ds Max introduction
- Le lay-out.(interface)

Modélisation

Pour apprendre à construire un personnage, un environnement naturel, des bâtiments.

- Construire des primitives.
- Créer des formes, les extruder (mise en volume)
- La modélisation booléenne
- Les trajectoires d'extrusions
- La modélisation organique par subdivision de polygones
- Grouper ses objets et organiser ses calques

Matériaux et textures

Pour apprendre à texturer ses objets

- Notions de matériaux et textures
- L'arborescence des matériaux
- Créer des matériaux standard
- Les différents types de textures :Canaux utilisés
- Les matériaux composés
- Le mappage des matériaux: coordonnées et types





Lumières, caméras et atmosphères

Pour apprendre à éclairer une scène, créer des ambiances, paramétrer ses caméras.

- Les différents types d'éclairages
- Comment éclairer votre scène
- Les différents types d'ombres
- Projeter des images
- Configurer l'environnement
- Les différents types de caméras
- Configurer les caméras
- Utilisation des objets factices pour créer un studio virtuel

Animer des scènes

Pour apprendre à animer ses caméras, créer une visite virtuelle

- L'environnement d'une animation
- La vue piste
- Les hiérarchies
- Clés et intervalles
- Les trajectoires

Le moteur de rendu Mental Ray

Faire des rendus photoréalistes

- L'illumination globale pour les rendus d'intérieur
- Rendu HDRI pour les rendus extérieurs
- Etudes des différentes solutions qualité/temps de calcul
- Les matériaux Mental - Ray
- Rendus multipasses initiation au compositing Photoshop/After effects

