

PROGRAMME DE FORMATION 3DSMAX 2021

Public visé : Dessinateur ;
ingénieur ; chef de projet

Prérequis : Connaissance de
base en dessin technique

Objectifs pédagogiques : Connaissance de base
pour l'utilisation de **3DSMAX 2021**

Moyens pédagogiques :
Exposés théoriques et cas pratiques

Niveau :
Initiation

Durée :
3 jours

1 - PRESENTATION DE L'INTERFACE

- Généralités sur la 3D
- Concepts de 3D Max (affichage, menus, outils, panneaux)
- Gestion de fichiers (ouverture, import, export)

2 - CREATION D'OBJETS SIMPLES

- Dessin de splines
- Primitives 3D
- Copies, instances, références

3 - EDITION D'OBJETS SIMPLES

- Edition de splines
- Edition de polygones
- Ajout de modificateurs
- Gestion de la pile de modifications

4 - ASSEMBLAGES

- Sélections
- Groupes
- Attachement
- Avantages et contraintes des différentes méthodes

5 - OBJETS COMPOSES

- Opérations booléennes

6 - TEXTURAGE

- L'éditeur de matériaux
- Création et assignation de matériaux
- ID de matériaux
- Coordonnées UVW

7 - ECLAIRAGE

- Lumières simples (omnis, spots, skydomes)
- Illumination globale
- Gestion des lumières
- Effets atmosphériques/lumières

8 - RENDU

- Gestion des fichiers
- (Séquences, entrelacement, formats)
- Qualité et optimisation du rendu standard

9 - ANIMATION

- Principes généraux
- Trajectoires de caméras
- Autres techniques