

3DS MAX

CODE STAGE : AS079

OBJECTIFS

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

DURÉE

4 jours

PUBLIC

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

PRÉ-REQUIS

Connaissances 3D

PROGRAMME

Modélisation

Présentation et manipulation de l'espace de travail

Gestion des préférences

Modélisation à partir de spline

Modélisations polygonale

Conception avec les combinaisons d'objets

Pile de modificateurs

Matériaux et textures

Bases du texturage

Les textures procédurales

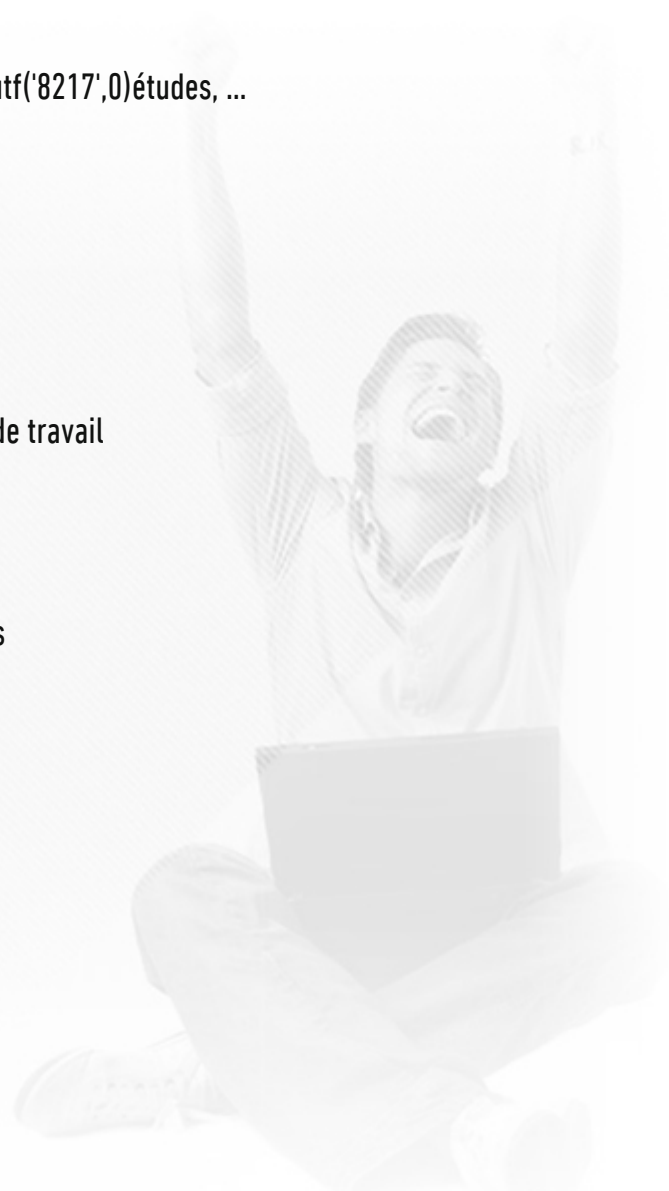
Les textures bitmap

Réfections, transparence, relief.

Matériaux multi ID

Développé de texture Unwrap UV.

Caméras et réglages



Lumière standard

Lumière Photométrique

Bases sur lcode2utf('8217',0)illumination globale

Placement de caméra

Animation

Création dcode2utf('8217',0)images clefs

Gestion du panneau Mouvement

Création dcode2utf('8217',0)une animation simple

Rendu

Paramètres de rendu basique

Rendu Mental Ray basique

Éclairage Extérieur / intérieur avec Mr sun- Mr sky

