

3DS Max Design - Initiation

Objectifs

Utiliser les outils de base de la modélisation. Manipuler les modificateurs de formes complexes. Apprendre des notions de simulation et d'animation.

Public Visé

Tout public (demandeur d'emploi, salarié, entreprise, fonctionnaire et étudiant)

Pré Requis

La connaissance d'un logiciel de dessin est indispensable. Résultats concluants au test de pré-positionnement.

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance, de 1 à 6 personnes, des salles dédiées à la formation, PC et logiciel fournis par stagiaire, attestation de suivi de stage, évaluation formative à l'issue des différentes séquences et sommative à la fin de session 1 formateur expérimenté. Support dématérialisé transmis en fin de session.

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Parcours pédagogique

JOUR 1 – LA MODELISATION SIMPLE ET DIRECTE

- INTRODUCTION A L'OUTIL
- A propos de 3DS Max, utilisation et fonctionnalités en comparaison aux autres produits de la suite Autodesk.
- COMPRENDRE L'INTERFACE
- L'espace de dessin
- Configuration des vues
- Raccourcis de base sur les vues
- La souris : L'orbite, le panoramique, le Zoom
- Switch du mode orthogonal / perspective
- Raccourcis de base sur la gestion du projet
- CREATION D'UN PROJET
- Les menus de 3ds Max
- La barre d'icônes (outils)
- Les viewport tabs
- Les affichages de fenêtres
- La navigation dans la fenêtre 3D (viewport)
- L'outil Move (déplacer)
- L'outil de rotation
- L'outil d'échelle
- UTILISER LES PRIMITIVES DE BASE
- Solide : - Boite – Cône – Sphère – Géosphère – Cylindre – Tore – Pyramide – Plan – Théière
- Les réglages et modifications de Solide : - Dimensions - Segments / subdivision - Définition des unités
- Mode d'affichage : - Solide – Filaire - Arêtes
- S'INITIER A LA 3D
- Déplacement, rotation et échelle
- Les accrochages
- Les différentes méthodes de sélection
- Le modificateur « Editer Poly »
- Les modes de sélection
- Agrandir / réduire la sélection en fonction du mode vertices, arêtes, faces
- Edition des arêtes : - Insérer – Supprimer – Extruder – Souder – Chanfreiner

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

- Édition de vertices : - Supprimer – Rompre – Extruder - Souder - Connecter
- Édition des faces : - Extrusions de faces - échelle de faces - Insertion – Biseautage- Inversion de normales

JOUR 2 – LA MODELISATION COMPLEXE PAR MODIFICATEURS

- MANIPULER LES FORMES 2D
- Les formes planaires : - Lignes – Rectangles – Cercles – Polygones - Textes, ect.
- Les courbes (besiers)
- Les Paramétrages
- Passage de la 2D à la 3D
- COMPRENDRE LES BOOLEENS
- Opérations booléennes :
- Préparation des opérandes
- Choix du premier opérande
- Types d'opérations :
 - Union
 - Intersection
 - Soustraction
 - Coupe
- GENERER DE LA 3D PAR MODIFICATEURS
- Les modificateurs les plus utiles :
- Présentation générale des modificateurs Subdivisions de surface : - TurboSmooth – Lissage – Miroir - Coque
- UTILISER LES FORMES ARCHITECTURALES
- Les formes prédéfinies en Architecture :
 - Portes
 - Fenêtres
 - Escalier
 - Cloisons
 - Etc.

JOUR 3 – FX : LA SIMULATION et L'ANIMATION

- UTILISER LA SIMULATION
- Créer un poly complexe à l'aide d'une géométrie simple polygonale
- Créer un tissu à l'aide du Garment Maker
- Paramètres du modificateur Cloth
- Ajouter une force Vent dans une simulation 00:05:43
- Simulation de pression
- Les forces, Les collisions, La timeline
- TRAVAILLER L'ANIMATION D'OBJETS
- Créer des animations d'objets simples
- Créer une animation de translation avec les clés auto
- Déplacer, effacer des clés d'animation
- Animer l'échelle d'un objet
- Animer la rotation
- Animer en utilisant ""définir Clé""
- Animer à partir du panneau mouvement

Passage de la certification (si prévue dans le financement)

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

Certifiée par L'éditeur Autodesk, la formation 3DS MAX Base utilisateur permet de d'apprendre à concevoir en 3D : de la primitive de base au rendu en passant par l'animation ! Elle peut être dispensée dans nos centres de formation de Lyon, de Paris ou au sein de votre entreprise.

Méthodes et modalités d'évaluation

ACU

Modalités d'Accessibilité

Ce programme est accessible aux personnes en situation de handicap (envoyez un email à referenthandicap@graphland.fr).

Durée

21.00 Heures

3 Jours

Effectif

De 1 à 6 Personnes



Contactez-nous !

Laura FERREIRA
Ingénieure commerciale

Tél. : 0472101277
Mail : laura.ferreira@graphland.fr

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
36 rue des Bourdonnois - 75001 Paris
Tél. 01 44 88 95 15

  
www.graphland.fr