3DS Max Design Approfondissement

3dsmaxappro

Objectifs

Etre capable de compléter ses acquis sur 3DS Max. Etre capable d'apprendre à gérer les matériaux - les textures. Etre capable de paramétrer le rendu de votre création.

Public Visé

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

Pré Requis

La connaissance d'un logiciel de dessin est indispensable. Résultats

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance – de 1 à 6 personnes – salles dédiées à la formation – PC et logiciel mis à disposition du stagiaire pour les formations en nos locaux – attestation de suivi de stage, support dématérialisé transmis en fin de session.

Parcours pédagogique

JOUR 1 – LES MATERIAUX, LES TEXTURES

- COMPRENDRE LA GESTION DES MATERIAUX, DES SHADERS ET DES TEXTURES
- Éditeur de Matériaux
- Matériaux, shaders et textures
- Présentation générale de l'éditeur de matériaux
- Mode compact et mode détaillé
- Création d'un matériau
- Paramètres de base ombrage
- Prévisualisation et options de prévisualisation
- Présentation générale des textures
- Prévisualisation et options de prévisualisation
- Les différents types de textures
- Bump mapping
- Ajout de plusieurs matériaux
- Placage / UV mapping
- GERER L'UNWRAP UVW
- Le modificateur Développer
- Créer la texture à partir de l'export du développer
- Dépliage d'UV sur le modèle de la pieuvre
- Les options de développer UV
- Lien avec Photoshop

JOUR 2 – DE LA CREATION AU RENDU

- GERER LES LUMIERES ET LES CAMERAS
- Lumières
- Les différents types de lumières
- Réglages des lampes
- Couleurs
- Intensité
- Distance
- Ombres
- Caméras
- Présentation générale des caméras
- Focale
- Positionnement

- Profondeur de champ
- Animer une caméra
- GERER LES SORTIES
- Rendus
- Présentation générale des rendus en images fixes
- Dimensions
- Qualité des rendus
- Les exportations
- CREER UNE 3D DE A à Z :
- Choix d'un TP perso (exemple : une chaise)
- Les groupes d'objets
- Créer une table
- Créer et appliquer un matériau
- Le matériau Blinn
- Créer une texture de diffuse
- Le mapping UVW
- Créer une lumière
- Effectuer un rendu
- Réglage de la résolution de rendu
- Régler l'ombre de la lumière
- Ajouter une lumière supplémentaire
- Ajouter une texture de relief sur le matériau
- Utiliser le dôme de lumière avec un paramètre avancé de rendu
- Changer la couleur d'arrière-plan

Passage de la certification (si prévue dans le financement)

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Les + métier

Certifiée par L'éditeur Autodesk, la formation 3DS MAx Approfondissement 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

Quizz journalier + Evaluation de fin de formation / Passage de la certification optionnel selon votre profil.

Modalités d'accessibilité handicap

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

Durée

14.00 Heures

2 Jours

Effectif

De 1 à 1 Personnes

Tarifs

Inter (Par Stagiaire) : Nous consulter

Intra (Par Jour) : Nous consulter

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