

3D Studio Viz/Max

Objectifs : Comprendre la philosophie du logiciel 3D Studio Viz/Max. Acquérir les notions de base nécessaires à la création d'images numériques.		Personnes concernées : Toute personne ayant à traiter et / ou créer des images numériques, métier de l'architecture de l'industrie et de l'audiovisuel. Pré requis : Connaissance de l'environnement Windows. Sensibilité artistique souhaitée
PROGRAMME		
§ MODULE 1 : Prise en main (interface et modélisation)		
 Interface  Domaines d'application  Création de primitives  Outils de visualisation  Méthodes de sélection  Transformation d'objets  Gestion de projets 1. Les modificateurs	 Modificateurs d'édition ❖ Niveau de sélection Objet et Sous-objet ❖ Editer Spline ❖ Editer Maille ❖ Editer Carreau  Outils d'aide à la création ❖ Aligner, aligner normal, place reflet ❖ Réseau d'objet (1D, 2D, 3D) ❖ Symétrie	PEDAGOGIE Le Formateur Issu du milieu du bureau d'études. Très expérimenté en formation de sociétés des secteurs du BTP. Méthode pédagogique Théorie : Alternance de cours et de travaux dirigés, progression par niveau de difficulté croissante. Pratique : exercice et projet « métier » en relation avec l'activité du participant. 1 poste par personne Groupe constitué de 6 stagiaires maximum 3D STUDIO Viz/Max (dernière version) Vidéo -Projecteur <u>Intra entreprise</u> Lieu de formation : dans la ville de votre choix. <u>Inter entreprise</u> Tarif par personne
 Modélisation avec les formes ❖ Les courbes de Bézier (théorie et pratique)  Modélisation avec Editer Maille  Modélisation avec éditer carreaux et "outils de surface"		
§ MODULE 2 : Matériaux (interface et modélisation)		
 Interface  Matériaux Standard ❖ Paramètres d'ombrage ❖ Paramètres base ❖ Explorateur matériaux / textures  Environnement ❖ Arrière-plan ❖ Type de texture	 Matériaux deux faces  Matériaux Multi/sous-objet  Propriétés objets et interactivité matériaux  Matériaux mappés ❖ Champs de textures  Mapping 1. Utilisation avancée de textures et matériaux	
§ MODULE 3 : Lumières et Caméras		
 Lumières ❖ Type de lumières ❖ Paramètres de base  Eclairage d'une scène ❖ Interaction entre les sources lumineuses ❖ Effets atmosphériques	 Caméras ❖ Type de caméras ❖ Réglage de la vue caméra  Environnement ❖ Effets atmosphériques  Effets ❖ Profondeur de champs ❖ Mouvement flou	
§ MODULE 4 : Animation de base		
 Animation ❖ Principes de base  Piste d'animation objet  Trajectoires  Rendu d'animation		