

## 3D Studio Max - Niveau 1

### Objectif:

Apprendre à modéliser des objets assez complexes, y ajouter des effets de particules et faire des rendus animés. Il est l'un des logiciels de référence dans le domaine de l'infographie 3D.

### Niveau requis:

Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

### Public concerné:

Réalisateurs d'animations, truquistes vidéo, concepteurs de jeux et infographistes 2D/3D.

### Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

#### ► Rappels des bases 3D et interface

- Structures vertex, Edge, Face
- Poly et Mesh
- Présentation et manipulation de l'espace de travail
- Gestion des préférences
- Organisation des outils

#### ► Modélisation

- Création avec les primitives
- Manipulations en 3D
- Création de formes 2D et import d'Illustrator
- Conception avec les combinaisons d'objets
- Outils spécifiques
- Pile de modificateurs
- Modélisation avancée en Mesh, Poly, Nurbs et Patch
- Édition des maillages
- Choix de la technique de modélisation
- Pertinence des modificateurs spécifiques
- Analyse de la topologie
- Objets booléens

#### ► Texturing

- Premières notions sur l'éditeur de matériaux
- Les procédurales
- Usage des images
- Interaction entre moteur de rendu et Texturing
- Technique Unwrap

#### ► Mise en scène

- Caméras et réglages
- Lumière standard
- Lumière Photométrique
- Bases sur l'illumination globale
- Placement de caméras

#### ► Animation

- Création d'images clefs
- Exploitation de l'éditeur graphique
- Gestion du panneau
- Mouvement
- Création d'une animation simple

#### ► Rendu

- Paramètres de rendu basique
- Rendu en Raytracing
- Rendu Mental Ray basique