

3D Studio Max - Niveau 2

Objectif:

Apprendre à modéliser un personnage, à lui appliquer un squelette, apprendre à utiliser les particules pour la réalisation d'effets statiques, à mettre en oeuvre des animations.

Niveau requis:

Les notions développées dans le niveau 1 doivent être acquises.

Public concerné:

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

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Interface

- Rappel rapide de l'interface
- Réglages avancés des outils 3D
- Ajustement des réglages graphiques
- Gestion des préférences et personnalisation

► Modélisation

- Modélisation Poly avancée
- Gestion des objets et des éléments
- Gestion du lissage et des structures
- Approches du lissage dynamique
- Modélisation pour l'animation
- Particularité des personnages

► Texture

- Développé UVW
- Préparation de bitmap pour Texturing
- Gestion des textures Mental Ray Vertex Mapping
- Création de poil, d'herbe ou de feuillage

► Animation

- Les différents contrôleurs, Euler, TCB, Bézier..
- Usage du Graph Editor
- Réalisation d'une animation complexe
- Optimisation d'animation
- Gestion d'un Biped avec Character Studio
- Approche de Motion Builder
- Particules avancées
- Principes de base de Reactor

► Lumière

- Lumière avancée
- Radiosité
- Lumières Photométriques
- Effets volumétriques

► Mise en scène et rendu

- Caméra avancée
- Rendu avancé et gestion du rendu en réseau
- Finalisation d'une scène 3D
- Exploitation des fichiers pour le Compositing