3dsmax initiation

Leader sur le marché des jeux vidéo et de la visualisation 3d, 3DSMax est devenu un logiciel incontournable dans plusieurs secteurs de la 3d. Du design à l'architecture, des jeux vidéo à la post production d'effets spéciaux, 3DSMax trouve sa place dans tous les domaines grâce à des outils complets.

Objectif :

Acquérir les techniques de réalisation 3d, de la modélisation à l'animation.

Public :

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3d.

Pré requis :

Savoir utiliser un ordinateur.

Contenu :

Environnement de 3DSMax
Présentation de l'interface
Espace univers, système de références spatiales
Outils de manipulation et placement
Utilisation de primitives pour la réalisation d'objets
Techniques de modélisation
Présentation des différents outils de modélisation
Utilisation du modificateur Edit polygone
Réalisation d'un personnage
Présentation des modificateurs de déformation
Technique de texturing
Mise en place de textures Bipmap (JPG, TGA)
Réaliser un mapping UV basique
Placer plusieurs matériaux ou textures sur un objet
Création de matériaux de verre et de chrome

Audit gratuit et sans engagement

Les acquis sont vérifiés tout au long du stage et validés par un test final.
Un suivi back-office est assuré gratuitement en ligne par nos formateurs.
Une attestation de stage est remise au participant le dernier jour.

Un livre-support de cours est compris dans la formation.