

Formation 3ds Max

Introduction à la formation 3ds Max

Interface 3ds Max Studio

Espace de travail 3ds Max
Les différentes vues
La barre d'outils principale
L'onglet Général des préférences
Définir les unités
Mise à l'échelle
Rotation d'un objet
Repère de 3ds Max.

Création et modélisation des objets

Créer un modèle 3D Voir un modificateur Lister les modificateurs Les primitives

Modifications

Contrôles de positionnement. Modification des propriétés. Boîte de propriétés. Panneau de commandes. Symétries.

Manipulation des formes et des objets

Sélection d'objets
Alignement d'objets
Gestion des calques
Copie d'objets
Outils de symétrie
Les aspects des objets d'une scène
Créer des groupes d'objets

Matériaux et textures 3ds Max

Matériaux : définition. Éditeur de matériaux Création d'un matériau Découvrir les textures



Utiliser les coordonnées UV

Caméras et lumières

Présentation des lumières et caméras Réglages des lampes Types et paramétrages des caméras. Positionnement et Profondeur de champ

Effectuer le Rendu

Connaître les moteurs de rendu **Dimensions** Manipuler les calques Qualité des rendus Type de fichier en sortie

Autres Formations Alternative

Formation Sketchup