

3DSMAX

Durée

5 jours

Référence Formation

2-DS-BASE

Objectifs

Maîtrise de Windows impérative. Connaissances d'un logiciel de DAO/CAO et en dessin technique conseillés.

Participants

A définir

Pré-requis

Dessinateurs, ingénieurs, responsables de bureaux d'études,

Moyens pédagogiques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM.

Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

PROGRAMME

- Présentation

les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

- création d'objets

Objets 2D/3D

Les primitives de base

Les fonctions de réseau

La copie d'objets avec ou sans lien (clonage)

Opérations booléennes

- La sélection d'objets

Sélection par région, par nom □

Jeux de sélection nommés

Filtres de sélection

Gel / Masquage d'objets

Sélection de sous objets / Groupes

CAP ÉLAN FORMATION

www.capelanformation.fr - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : contact@capelanformation.fr

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

[version 2023]

- La modification d'objets

Notion de pile des modificateurs
Changement des propriétés
Modification au niveau sous-objet
Les modificateurs
Déplacement/Rotation/Echelle

- Outils de dessin

Les modes d'accrochage
Les points de pivot
Les lumières
Types de lumières
Positionnement
Options sur les lumières

- Modélisation avancée

Modeleur NURBS
Les surfaces de carreau (patches)
Les maillages éditables

- Matériaux complexes

Matériaux composés
Combinaison de textures (masques, mélanges□)
Matériaux multi/sous objets
Lancer de rayon

- Animation

Les contrôleurs d'expression
Animation. dépendante (réacteurs, cinématique, expressions)
Synchronisation son

- Rendu

Différents anti-aliasing
Résolution et géométrie d'image