

Table des matières (sommaire)

1. Introduction à 3D Studio Max

- Présentation du logiciel 3D Studio Max 2
- Interface et espace de travail
- Concepts de base en infographie 3D

2. Modélisation 3D

- Objets simples et primitives
- Modélisation par maillage (mesh)
- Modélisation par formes (shapes)
- Objets composés
- Techniques de construction avancées

3. Matériaux et textures

- Création de matériaux
- Application des textures
- Coordonnées de mapping
- Gestion des matériaux complexes

4. Lumières et caméras

- Types d'éclairage
- Placement des lumières
- Effets d'ombre et de lumière
- Caméras et cadrage des scènes

5. Animation

- Principes de base de l'animation
- Keyframes (images clés)
- Hiérarchies et mouvements
- Animation d'objets et de scènes

6. Particules et effets spéciaux

- Systèmes de particules
- Effets dynamiques
- Simulation de mouvements naturels

7. Rendu (Rendering)

- Paramètres de rendu
- Qualité d'image
- Animation rendue

- Optimisation du rendu

8. Outils avancés

- Expressions et contrôleurs
- Scripts MAXScript
- Automatisation des tâches

9. Projets pratiques

- Exercices guidés
- Création de scènes complètes
- Techniques professionnelles