

# 3D studio max

5 j (35 heures)

Ref : 3DSX

## Public

Graphiste, dessinateur, architecte

## Pré-requis

Une bonne pratique des logiciels graphiques est obligatoire  
Disposer d'une licence Autodesk

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue  
Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois  
Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

## Objectifs

- Modéliser en 3D en utilisant des lumières et des matériaux spécifiques
- Utiliser 3DS Max en création
- Acquérir une méthode travail en 3D

## Programme détaillé

### PRESENTATION GENERALE

---

Découverte de 3DS Max, l'interface

### LES PREFERENCES

---

Savoir importer, déplacer, aligner des objets

Copier, attacher, éditer, créer des groupes de sélection

Cacher, geler les objets

## **LA MODELISATION**

---

Les splines 2D, préparation à la modélisation

Les primitives 2D

Les courbes, lignes de Bézier, coin de Bézier

Editer les splines en mode sous objet

Les grilles, unités, systèmes d'accrochage

Objet composé extrusion, révolution, biseau

Les primitives 3D

Polygone éditable et sous objets

Modélisation en low-polygon

Le modificateur lissage rapide

Utilisation de l'instance et symétrie

## **LES CAMERAS**

---

Types de caméra

Paramétrages

## **LES LUMIERES**

---

Types de lumières

Réglages et règles d'éclairage

Couleurs et température de lumière

Les splines 2D, préparation à la modélisation

Les primitives 2D

Les courbes

Le mapping

## **L'EDITEUR DE MATERIAUX**

---

Les types de matériaux

Les types de textures

Paramétrages

Le modificateur texture UVW

## **LE RENDU DANS 3DS MAXLE RENDU D'ELEMENTS**

---

Le banc de montage

Effets d'optiques, glow, flares, highlight

V-Ray

## LES DEFORMATIONS SPATIALES

---

La liaison particules/effet spatial

Les défecteurs, omniflecteurs, etc.

Gravité, vent, bombe

## L'ANIMATION

---

Les principes de base de l'animation

La configuration du temps

La vue piste

Un contrôleur d'animation : le flotteur TCA

Différents contrôleurs d'animation

Le contrôleur suivi de trajectoire

Le contrôleur bruit

Le contrôleur observer

---