

## 3DS MAX INITIATION

**OBJECTIF :** Savoir modéliser et animer simplement des objets 3D dans un environnement professionnel. apporter une réelle valeur ajoutée graphique à la production de ses images de synthèse.

**PUBLIC VISE :** Dessinateurs, Techniciens, Ingénieurs, Responsable de bureaux d'études

**NIVEAU REQUIS :** Il est nécessaire d'avoir déjà utilisé un logiciel de 3D (Modo, Sketch Up Pro, Carrara...) et les courbes de Bézier. La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle comme Illustrator est un réel plus.

**COMPETENCES VISEES :** À l'issue de cette formation, vous pourrez réaliser un projet avec 3Ds max

**MOYENS PEDAGOGIQUE :** Alternance de cours théorique et de cas pratique, possibilité d'adapter les exercices en fonctions des besoins des participants .Support pédagogique remis au stagiaire

**MOYENS TECHNIQUE :** Vidéo projecteurs, imprimante, et ordinateurs équipés du logiciel

**MOYENS D'ENCADREMENT :** Formateur 3ds Max depuis plus de 5 ans en tant que formateur et dispose d'une solide expérience professionnelle pour la modélisation et l'animation 3D

**APPRECIATION DES RESULTATS :** Evaluation oral pour attester des connaissances acquis individuellement en fin de formation et questionnaire de satisfaction en fin de formation

**LIEU DE FORMATION :** Site client ou salle de formation à l'extérieur de l'entreprise

**MODE D'ORGANISATION PEDAGOGIQUE :** Présentiel en intra entreprise

**DUREE :** 35 heures

### **Présentation de la 3D et spécificités de 3ds Max**

Bases théoriques du travail en 3D

### **Installation et configuration**

Mise en place du logiciel et réglages des  
Préférences  
Contraintes liées à la machine de travail

### **L'interface utilisateur**

Présentation de l'interface  
Organisation des barres d'outils (docks, palettes)  
Les panneaux de commandes  
Les options annexes, les interfaces personnalisées

### **La gestion du travail en 3D**

Organisation de la fenêtre de projet  
Les formats 3D  
Préparation du projet, besoins et organisation

### **Modélisation basique**

Les primitives volumiques, les splines et les objets  
composés  
Sélection et gestion d'objets  
Les modificateurs  
Édition poly et approche de la modélisation avec

### **Création par splines et objets composés**

Splines et NURBS  
Édition des splines  
Corps et objets extrudés  
Import .dwg  
Objets composés, opérations booléennes,  
modificateur procédural

### **Subdivision**

Instance, copie et réseau  
Les déformations et effets

### **Texture**

Affichage et affectation des matériaux,  
texturing  
Mapping et gestion des textures complexes  
Textures Mental Ray et V-Ray  
Développer des UVs

### **Mise en scène et animation simple**

Mise en place dans la scène, options  
d'affichage et coordonnées  
Mouvements d'objets  
Les caméras (mouvement, déplacement et  
réglages)  
Les éclairages (placement et gestion)  
Rendus Mental Ray et V-Ray  
Effets volumétriques simples  
Trajectoires et déformation basique des objets

### **Finalisation d'un projet simple**

Notions d'optimisation du rendu  
Créer un projet et une animation  
vraisemblable  
Approche du rendu photoréaliste  
Trucs et astuces 3D