

# 3DS Max

Ref : 3dsm2014



## Initiation

Découvrir 3D S Max

DUREE : 4 jour(s) soit 28 heures

Inter-entreprises sur Lyon et Clermont-Ferrand

Intra-entreprise et autres villes sur demande

Développé par Autodesk, 3D Studio Max est une solution complète de modélisation 3D, d'animation et de rendu statique et animé utilisée dans de nombreux domaines tels que les jeux vidéos, le cinéma, l'architecture ou la publicité. Le but de notre formation 3DS Max Initiation est de vous permettre de concevoir un objet, de travailler son rendu et de créer une animation. Vous pouvez suivre cette formation dans nos centres de Lyon et Clermont-Fd. Nos intervenants spécialisés se déplacent également directement dans vos locaux si vous êtes dans une autre ville ou pour assurer des sessions personnalisées. Versions : 2014, 2015, 2016 Environnements : PC ou Mac

### Public :

Designers, Concepteurs, Graphistes, Architectes...

### Objectifs :

Maîtriser les principales fonctionnalités de 3ds Max pour la modélisation et le rendu (statique et animé) de vos projets 3D.

### Prérequis :

Bonne connaissance d'un logiciel de CAO ou PAO

### Moyens pédagogiques et techniques :

Alternance Théorie-Pratique, 1 PC ou Mac par stagiaire, Vidéoprojecteur interactif, support de cours fourni.

### Evaluation de la formation :

Evaluation des acquis : Quizz, exercice final ou entretien avec le formateur / Evaluation à chaud du déroulement de la formation

### Sanction de la formation :

Attestation de formation

### Formateur :

Designer diplômé, spécialiste modélisation et rendu 3D

### Horaires :

de 8h30 à 12h00 et de 13h30 à 17h00

## PROGRAMME

### DECOUVERTE DE L'INTERFACE

Interface et barres d'outils  
Panneaux de commande  
Système de coordonnées XYZ  
Repères et grilles  
Configuration des vues

### MANIPULATIONS D'OBJETS

Outils de sélection  
Modes d'accrochage

Points de pivot

Outils d'alignement et de répétition

Déplacement, Rotation, échelle.

Copies, instances, références

Réseaux

Gestion du Gizmo

#### MODELISATION

Primitives 2D et 3D

Modélisation polygonale

Objets composés

Les modificateurs

Vertex

Extruder

Chanfreins, congés

#### MATERIAUX ET TEXTURES

Texturer un objet (textures 2D, 3D, bitmap)

Création de matériaux

Mapping UV

Bump mapping et normal Map

#### LUMIERES ET CAMERAS

Gestion des lumières

Paramétrage des ombres

Gestion des caméras

#### EXPORTATION ET RENDU

Paramètres de rendu

Formats et paramètres d'export selon destination