

# 3DS MAX

NIVEAU

Basique

DURÉE : 35h



## PROGRAMME

### Introduction rapide à la 3D : 1h

- Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax

### Installation et configuration de 3DS Max : 2h

- Organisation des barres d'outils (docks, palettes)
- Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)
- Les options annexes, les interfaces personnalisées

### La gestion des fichiers : 2h

- L'import sous 3DSMax
- Les formats de 3D
- Gestion des objets externes, préparation des médias

### Création et édition d'objets : 3h

- Nouveau, Ouvrir, Enregistrer
- Enregistrer sous archive
- Ouvrir symbole
- Ouvrir descriptif
- Changer Bibliothèque
- Option Métré
- Format d'impression
- Imprimer, Tracer

### Le menu édition : 4h

- Les primitives, les objets maillés et composés

### Édition d'objets : 5h

- Sélection et gestion des groupes d'objets
- Les modificateurs
- Édition d'objets
- Les déformations
- Les déformations spatiales

### Création par Splines et objets composés : 4h

- Splines et formes
- Formes libres
- Corps et objets extrudés
- Objets composés, opérations booléennes



1890€ Net de TVA

#### OBJECTIF

Être capable de maîtriser les bases essentielles du logiciel 3DS MAX

#### PUBLIC

Techniciens, dessinateurs, concepteurs de dessins en bureaux d'études impliqués dans la réalisation et la modification de plans 3D..

#### PRÉ-REQUIS

Une bonne connaissance du Macintosh ou de l'interface utilisateur de Windows est exigée.

#### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Salles de formation équipées en ordinateurs et licences installées.

#### MOYENS ET MÉTHODES

Support 3DS MAX, exercices et tests de suivi de niveaux. Editions ENI. Feuilles d'émargement, attestation de stage.

#### PROFIL DU FORMATEUR

Expert certifié Autodesk possédant une expérience de 15 ans.

#### SUIVI DE L'ACTION

Tests pratiques et théoriques d'acquisition des connaissances tout au long de la formation et évaluation à chaud et à froid.

Test de niveau afin d'évaluer l'indice de compétences.

### Texture : 5h

- Affichage et affectation des matériaux, texturing
- Mapping et gestion des textures complexes

### La scène et l'animation : 5h

- Mise en place dans la scène, options d'affichage et coordonnées
- Mouvements d'objets et réseaux, instance et copie
- Les caméras (mouvement, déplacement et réglages)
- Les éclairages (placement et gestion)
- Rendu statique et effets atmosphériques
- Les trajectoires et la déformation basique des objets

### Finalisation d'un objet simple : 4h

- Notion de l'optimisation du rendu
- Trucs et astuces 3D
- Créer un projet et une animation vraisemblables
- Approche de l'illumination

