

3DS MAX

NIVEAU

Basique

PROGRAMME

DURÉE: 35h

Introduction rapide à la 3D: 1h

La gestion des fichiers : 2h • L'import sous 3DSMax

Les formats de 3D

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

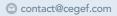
Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)

Installation et configuration de 3DS Max : 2h

Organisation des barres d'outils (docks, palettes)

Les options annexes, les interfaces personnalisées

Gestion des objets externes, préparation des médias



ette offre de formatio est éligible à

FORMATION

COMPTE

play App Store











OBJECTIF

1890€ Net

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.

Imprimer, Tracer

Changer Bibliothèque

Format d'impression

Création et édition d'objets : 3h

• Nouveau, Ouvrir, Enregistrer Enregistrer sous archive Ouvrir symbole Ouvrir descriptif

Le menu édition : 4h

Option Métré

· 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

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

