

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### COMMUNICATION – DESIGN 3D

#### Réf. CM01001 **3D STUDIO MAX NIV.1** INITIATION À LA MODÉLISATION ET À L'ANIMATION 3D

#### **PUBLIC :**

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

#### **PRÉ-REQUIS :**

Bonne maîtrise de l'outil informatique. Maîtriser un logiciel de PAO serait un plus.

#### **OBJECTIFS :**

La formation 3D STUDIO MAX NIV.1 a pour objectif de maîtriser les fonctions de base du logiciel de réalisation 3D.

#### **DURÉE :**

5 jours.

#### **MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES :**

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé dans les logiciels de conception graphique et animation de la gamme AUTO-DESK.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

#### **LIEU DE FORMATION :**

En stage ou en intra.

#### **EFFECTIF :**

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020  
Dernière mise à jour 03/09/20  
Version : 1

Vous avez un besoin de formation sur la **3D STUDIO MAX Niv.1** ? Profitez de nos solutions formatives dédiées à vos besoins et adaptées à votre activité professionnelle. Nos formateurs sont des professionnels recrutés pour leur expérience professionnelle et leur expertise sur les logiciels de design 3D et d'animation 3D (personnages, objets, paysages, molécules...). Nos consultants traceront avec vous un programme ciblé sur les précisions de vos demandes.

*Partout en France* : Amiens, Angers, Bordeaux, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Montpellier, Nantes, Nice, Nîmes, Orléans, Paris, Perpignan, Reims, Rennes, Rouen, Saint-Etienne, Strasbourg, Toulon, Toulouse, Tours, Villeurbanne...

### CONTENU

#### Introduction générale

- Les images de synthèse.
- Le vocabulaire technique.
- Configuration requise (matériel et logiciel).
- Installation de 3DS MAX.
- Les plug-ins.
- Paramétrage de la mémoire virtuelle.

#### Présentation et utilisation de l'interface

- Les menus, les outils, les layers (calques).
- Les quads menus.
- Les manipulateurs, les wirings et les sliders.
- Les boîtes de dialogue et leurs affichages.
- La gestion des textures manquantes.
- L'outil Paint sélection région.
- La prévisualisation de matrice array.
- La fonction clone and align.
- L'alignement rapide.
- L'object display culling, la snap toolbar.
- La fonction walk through viewport navigation.
- Le mode flat shaded view.
- L'accès internet intégré.

#### Modélisation

- Les primitives.
- Les manipulateurs des objets.
- Créer des objets géométriques 3D.
- Les shapes / les splines.
- Le panneau de modifications (modify).
- Les différentes techniques de modélisation.
- Les nurbs.
- Trucs et astuces.

#### Les modificateurs

- Ajouter un modificateur à un objet.
- La pile des modificateurs : modifi stack.
- La liste des modificateurs.
- Trucs et astuces.
- Utilisation de plusieurs modificateurs cumulés.



## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01001 **3D STUDIO MAX NIV.1**  
INITIATION À LA MODÉLISATION ET À L'ANIMATION 3D

#### **PUBLIC :**

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

#### **PRÉ-REQUIS :**

Bonne maîtrise de l'outil informatique. Maîtriser un logiciel de PAO serait un plus.

#### **OBJECTIFS :**

La formation 3D STUDIO MAX NIV.1 a pour objectif de maîtriser les fonctions de base du logiciel de réalisation 3D.

#### **DURÉE :**

5 jours.

#### **MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES :**

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé dans les logiciels de conception graphique et animation de la gamme AUTO-DESK.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

#### **LIEU DE FORMATION :**

En stage ou en intra.

#### **EFFECTIF :**

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020  
Dernière mise à jour 03/09/20  
Version : 1

#### SUITE CONTENU

##### Les matériaux

- Le material editor.
- Les six principaux groupes de paramètres de l'éditeur.
- Les matériaux.
- Les coordonnées de mapping.
- Les plugins.
- Les règles à suivre.
- Sauvegarder les textures.
- Les textures procédurales.
- Exemples de création de textures.

##### Les lights (lumières)

- Les différents types de lumières.
- Éclairage standard.
  - o Cas pratiques :
- Gérer un éclairage de bougie avec flamme.
- Gérer un éclairage d'une lampe sur un bureau.
- Gérer des lumières volumétriques.

##### Rendu

- Description de la boîte de dialogue Render Scene.
- Cas pratique : obtenir un rendu simple.

##### Animation

- Présentation.
- Cas pratiques simples.

##### Les caméras

- Présentation.
- Cas pratiques simples.

##### Les imports, les exports et compatibilités

##### Fin de formation

- Conclusions.
- Test de niveau et correction.
- Évaluation qualitative.
- Validation des acquis.
- Remise de l'attestation de formation.
- Remise d'un support de cours et documents annexes.

