

## 3DS MAX

**Public :** du dessinateur à l'ingénieur

**Prérequis :**

**Durée et Organisation :**

4 jours

**Objectif de Formation :** Fondamentaux pour la modélisation 3D et la synthèse d'image

**Approche :**

**Moyens :**

**Documentation :**

**Validation :** Validation  
- Attestation de formation

**Contenu :** GENERALITES  
- Maîtriser l'interface Généralités pour modéliser, texturer et éclairer une scène Gestions des fichiers et des scènes (import, export)

### MODELISATION

- Modéliser des formes simples
- Modéliser des formes complexes
- Approfondir les techniques de modélisation polygonale avec lissage maillage Les objets d'architecture Utilisation des modificateurs les plus utiles

### TEXTURAGE

- Appliquer les textures et matériaux
- Utiliser l'éditeur de matériaux et ses options
- Approfondir les options des matériaux pour créer toute sorte de matières (verre, métal, bois, plastique etc...)
- Appliquer des coordonnées de textures UVW
- Utiliser des canaux de textures avec le texturage multi-sousobjets et les Id matériaux.

### LUMIERES ET CAMERAS

- Les lumières, dôme de lumière et autres lumières standard.
- Les différentes techniques d'éclairage en fonction du type de projet
- Création d'une caméra et réglage de ses paramètres

### RENDU

- Les principes du rendu et ses paramètres avancés
- Les formats d'images pour le rendu et leurs importations dans photoshop, after effect et première pro.
- Optimisation du temps de rendu et optimisation pour l'animation

## 3DS MAX

- Déplacement d'objets, de caméras et de lumières,
- Suivi de trajectoire
- Gestion des clefs d'animations, boucles
- Vue piste

### METHODOLOGIE

- Aspects méthodologiques relatifs à chaque étape d'un de vos projets Etudes de cas ;
- Echanges, questions et réponses

### Compléments :