

3DS MAX INITIATION

5 jours (35 heures en présentiel ou 35 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Identifier et appliquer les principes de la modélisation polygonale et la 3D en temps réel.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de cerner la logique et les étapes clés de la création d'image 3D. Vous serez capable de modéliser des objets simples et d'en obtenir un rendu professionnel.

Population visée

Graphistes, dessinateurs et toute personne désireuse de s'initier à la 3D.

Pré-requis

Connaître et comprendre son environnement de travail informatique. Une bonne pratique des logiciels graphiques est obligatoire.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers. Possibilité de délégation de la formation et de la certification ACU auprès d'un organisme partenaire, certifié NF et Qualiopi, DOLFI FORMATION (<https://www.dolfi.fr>).

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.

Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.

Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).

Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.

Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Présentation générale

- Découverte de 3DS Max, l'interface, les préférences
- Savoir importer, déplacer, aligner des objets
- Copier, attacher, éditer, créer des groupes de sélection
- Cacher, geler les objets

La modélisation

- Les splines 2D, préparation à la modélisation
- Les primitives 2D
- Les courbes, lignes de Bézier, coin de Bézier
- Editer les splines en mode sous objet
- Les grilles, unités, systèmes d'accrochage
- Objet composé extrusion, révolution, biseau
- Les primitives 3D
- Polygone éditable et sous objets
- Le modificateur lissage rapide
- Utilisation de l'instance et symétrie

Les caméras

- Types de caméra
- Paramétrages

Les lumières

- Types de lumières
- Réglages et règles d'éclairage
- Couleurs et température de lumière
- Les courbes
- Le mapping

L'éditeur de matériaux

- Les types de matériaux
- Les types de textures
- Paramétrages

Le rendu dans 3DS Max

- Le rendu d'éléments
- Effets d'optiques, glow, flares, highlight