

## 3DS MAX PERFECTIONNEMENT

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, de manière optimale.

### Objectifs pédagogiques

La formation 3ds Max Perfectionnement vous permet d'identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum dans vos réalisations 3D et d'expérimenter les bases de l'animation.

### Population visée

Utilisateurs de 3D Studio Max.

### Pré-requis

Avoir de bonnes connaissances en modélisation, texture et rendu ou avoir suivi le stage 3ds Max Les bases.

### 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

#### Remise à niveau des bases

#### La modélisation avancée

- Modélisation avancée
- Modélisation en carreau
- Le modificateur section croisée
- Le modificateur surface
- L'édition de sous objet carreau
- Le modificateur HSDS (hierarchical subdivision surface)
- Le modificateur MultiRes
- L'outil Optimiser

#### La modélisation en Nurbs

- La modélisation Nurbs
- Les objets et sous objets Nurbs
- La boîte à outils Nurbs

#### Le mapping

- Le modificateur texture UVW

#### Les effets atmosphériques

- Brouillard
- Brouillard volumétrique
- Eclairage volumétrique
- Feu
- Les appareils atmosphériques

#### Le rendu dans 3ds Max

- Le rendu d'éléments
- Le banc de montage
- Effets d'optique, glow, flares, highlight
- Les systèmes de particule
- Les différents types de particules
- Les particules objets
- Les fragmentations d'objets

#### L'animation

- Différents contrôleurs d'animation
- Le contrôleur Suivi de trajectoire
- Le contrôleur Bruit
- Le contrôleur Observer, orientation EXYZ Euler
- Liaisons hiérarchiques
- Cinématique directe (aussi appelée « avant »)
- Cinématique inverse, CIH, CImembre
- Exercice d'application des deux procédés d'animation
- La contrainte lien
- Les structures d'os
- La construction d'un squelette humain
- Création des cinématiques