

# 3D STUDIO MAX

Code : I12-DS01

## Objectifs et bénéfices

**Autodesk**  
Authorized Training Center  
Authorized Certification Center



5 jours / 35 h

**2 240 € HT**

Paris &amp; Province

- Découvrir l'interface et la logique de fonctionnement de 3D Studio Max de manière à être autonome dans la production d'images et d'animations en 3D

|                        |                                                                                                                                                                                       |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Prérequis              | Connaissance de l'environnement Windows<br>Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel plus                              |
| Public concerné        | Toute personne qui souhaite développer une création 3D statique ou animée, ou créer des objets 3D pour de l'image préresse et des animations pour les applications de jeux numériques |
| Méthodes pédagogiques  | Un poste de travail par personne / Points théoriques apportés par le formateur / Mise en application aux travers d'exercices / Échanges participants-formateur                        |
| Modalités d'évaluation | Attestation descriptive de formation                                                                                                                                                  |
| Sessions               | <a href="#">Pour consulter les dates des prochaines sessions, cliquez ici</a>                                                                                                         |

## Programme

### Introduction rapide à la 3D

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

### L'interface utilisateur

- Organisation des barres d'outils
- Les panneaux de commandes
- Les options annexes
- Les interfaces personnalisées

### La gestion de fichiers

- L'import sous 3DS Max
- Les formats de 3D
- Gestion des objets externes, préparation des médias

### Création et édition d'objets

- Les primitives, les objets maillés et composés
- Création de profil, Texte, Ligne, Cercle ...
- Création de volume, Sphère, Tube, Cube ...
- Codification de volume édition du maillage ajout d'effets
- Opérations booléennes (addition soustraction entre volume)

### Edition d'objets

- Sélection et gestion des groupes d'objets
- Les modificateurs
- Les déformations
- Les déformations spatiales

### Création par splines et objets composés

- Splines et formes
- Formes libres
- Corps et objets extrudés
- Objets composés, opérations booléennes

### Texture

- Affichage et affectation des matériaux
- Texturing
- Mapping et gestion des textures complexes

### La scène et l'animation

- 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 projet simple

- Notion de l'optimisation du rendu
- Trucs et astuces 3D
- Créer un projet et une animation 3D