



## AUTODESK® 3DS MAX - INITIATION

1500 € HT (tarif inter) | REF : INF19  
TARIF SPÉCIAL : particuliers et demandeurs  
d'emploi

Autodesk® 3D Studio Max est un logiciel de modélisation, d'animation et de rendu 3D. Développer une création 3D statique ou animée, créer des objets 3D pour de l'image prépresse et / ou des animations.

### PROGRAMME

#### Introduction rapide à la 3D

- L'univers 3D et les spécificités des versions du logiciel.
- Installation/configuration du logiciel.
- Réglage des préférences.
- Présentation des contraintes liées à la machine de travail. Que faire en cas d'erreurs.

#### Interface utilisateur

- Présentation de l'interface.
- Organisation des barres d'outils.
- Les panneaux de commandes.

#### La gestion du travail en 3D

- Organisation de la fenêtre de projet.
- Les formats 3D.
- Préparation du projet, besoins et organisation.
- Navigation dans l'espace 3D.

#### Modélisation basiques

- Présentation des objets primitifs 3D, des splines et des objets composés.
- Sélection et gestion d'objets.
- Les principaux modificateurs.
- Édition Poly et approche de la modélisation avec subdivision.

#### Création par splines et objets composés

- Présentation des splines.
- Édition avec les splines.
- Corps et objets extrudés.

#### Textures

- Présentation et gestion des textures.
- Mise en oeuvre d'un projet animé simple.
- Les clés d'animation, mouvement d'objets.
- Les caméras et les éclairages.
- Le rendu standard (Lignes de balayage par défaut).

#### L'effet volumétrique simples

- Les contraintes d'animation (position, surface, attachement, orientation...).
- Trajectoires et déformations basiques des objets.

#### Finalisation d'un projet simple

- Notions d'optimisation du rendu.
- Post-production.



5

JOURS

35

HEURES

### OBJECTIFS

Découvrir l'interface, la logique de fonctionnement de 3ds Max  
Produire des images et animations de manière autonome

### PUBLIC | PRÉREQUIS

#### PUBLIC

Webdesigners, motion designers, dessinateurs, ingénieurs, responsables de bureaux d'études

#### PRÉREQUIS

Maîtrise de l'environnement Windows  
Connaissances des logiciels 2D

### INFOS PRATIQUES

**HORAIRES DE LA FORMATION**  
de 9 h 00 à 12 h 30 et de 13 h 30 à 17 h 00

#### MÉTHODOLOGIE PÉDAGOGIQUE

Théorie | Cas pratiques | Synthèse  
**MODALITÉS D'ÉVALUATION**  
Évaluation qualitative des acquis tout au long de la formation et appréciation des résultats

### DATES ET LIEUX

**Aucune session ouverte**