

Formation 3DS Max Initiation

**Durée**

5 jours - 35h

Niveau

Débutant

Public concerné

Architecte Designer Infographiste

DESCRIPTION DU PRODUIT

Grâce à notre formation 3DS Max initiation vous prendrez en main le logiciel [3DS Max d'Autodesk](#).

Vous créerez vos projets en les modélisant. Vous réaliserez des conceptions 3D époustouflantes à l'aide d'outils puissants pouvant produire toutes les formes possibles. 3DS Max est le logiciel image par excellence d'Autodesk.

Vous réaliserez des scènes en 3D pour générer des images de synthèse et des films d'animation. De nombreux films sont réalisés avec 3DS Max, le premier d'entre eux, sorti en 1998 est "[Lost in Space](#)". La formation 3DS Max initiation vous permettra de toucher du doigt l'univers de l'animation.

Altam est [centre de formation agréé par Autodesk](#) depuis 30 ans.

OBJECTIFS, PRÉREQUIS ET MOYENS**Objectifs**

Réalisez des scènes en 3D pour générer des images de synthèse et des films d'animation.

Prérequis

Maîtrise de Windows

Connaissance d'un logiciel de dessin vectoriel, de Photoshop et notions de 3D conseillées.

Moyens

3 à 7 stagiaires en présentiel

Formation en français et en anglais si besoin.

Accompagnement des stagiaires en continu :

- Avant la formation pour orienter vers la bonne formation et le bon niveau.
- Pendant la formation au travers d'exercices concrets pour s'assurer de la bonne compréhension.
- Après la formation, en hotline, pour assurer un suivi par nos experts.

Un poste par stagiaire avec les dernières versions des logiciels.

Des salles en plein cœur de Paris pour les formations en présentiel.

Toutes nos formations sont réalisables en présentiel et en distanciel.

PROGRAMME

Jour 1

Interface de 3DS

- Environnement matériel,
- L'interface graphique,
- Les fenêtres de travail (vues, multifenêtrage),
- Les barres d'outils, les icônes, le ruban,
- Termes utilisés.

Navigation et sélection

- Viewcube et Steering wheel,
- Paramétrage des fenêtres,
- Aide aux dessins : grilles, accrochage,
- Sélections des objets,
- Zooms, panoramiques,
- L'affichage des objets : cacher, geler, isoler sélection,
- Gestion des calques.

Modificateurs simples

- Le système de coordonnées,
- Déplacement – Rotation – Échelle.

Jour 2

Les formes

- Créer des formes,
- Les paramètres,
- Modifier les formes,
- Les sous objets.

Les géométries

- Primitives standard,
- Création de géométries (Objets composés, ...),
- Modifier les géométries.

Jour 3

Modélisation

- Spline, Maillage, Polygones éditables,
- Modélisation Graphite.

Les modificateurs

- Listes des modificateurs,
- Pile des modificateurs (Gestion et navigation).

Jour 4

Les matériaux et textures

- Définitions,
- Les matériaux spécifiques (Architectural, Mental Ray),
- Création et utilisation,
- Paramètres avancés,
- Fenêtre toile,

- Coordonnées de textures.

Les lumières

- Standards et photométries,
- Définitions, création et paramètres.

Jour 5

Les caméras

- Définitions, création et paramètres.

Le rendu

- Les moteurs intégrés (Ligne de balayage, Mental Ray),
- Paramètres des moteurs de rendu.

Synthèse

- La synthèse se fera via un projet adapté à chaque utilisateur (Architecture, design ...).