



## 3 DS MAX

### PUBLIC

Infographistes, maquettistes, et opérateurs désirant créer des scènes 3D temps réel à partir du logiciel 3ds Max.

### PRÉ-REQUIS

Les infographistes qui suivront cette formation devront être familiarisés avec l'environnement Windows et avoir des notions de repérage dans un espace à 3 dimensions.

## MODALITÉS D'ÉVALUATION

### Exercice pratique

#### OBJECTIF

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

Fournir les connaissances de bases et la méthodologie pour permettre aux infographistes d'être immédiatement opérationnels en terme de production, de création, sur la globalité du logiciel 3 ds max.

#### DUREE

35 heures, 5 jours.

#### LIEU DE FORMATION

Voir convention.

#### DATE

Voir convention.

#### NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE STAGAIRES PAR SESSION

Minimum : 1 - Maximum : 12

#### FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION

Remise d'un attestation de formation.

#### SUIVI DE LA FORMATION

Feuille de présence.

#### MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans la 3D.

Supports et Méthodes pédagogiques : PC Complet, Logiciel, connexion internet tableau mural et divers supports de cours Formation théorique et pratique.

#### DESCRIPTION

##### 1er jour.

#### Les principes

#### Les objets

- Hiérarchie des scènes MAX
- Les objets paramétriques
- Organisation du flot de donnée et gestion de la pile
- Concept de hiérarchie entre objets
- Exploration des différentes interprétations de surface (mesh, NURBS, NURMS, Quad patches)

##### 2ème jour.

#### Les matériaux

- Hiérarchie des matériaux

### SAS WS CONSEILS

SIRET 894 117 589 00024 – TVA intracommunautaire FR42 894 117 589  
Organisme de Formation N° 11922415392  
22, rue Madeleine Michelis – 92 200 Neuilly-sur seine - Tél : 01 87 44 28 29

- Textures bitmaps et textures procédurales
- Les coordonnées de texturation
- Exploration des différents canaux de texturation

## L'animation

- Définition du temps et des clés d'animation
- Définition des contrôleurs d'animation L'interface
- Mise en contact avec l'interface
- Les différents panneaux de commandes
- l'emplacement des commandes usitées et leur raccourci clavier

### 3ème jour.

## Modélisation avec les splines

- Terminologie des splines
- Créer des lignes
- Modifier et éditer des lignes
- Interpolation, échantillonnage et impact sur le temps réel
- Les opérations booléennes entre splines
- Convertir des formes en maillage plat
- Réalisation de surfaces extrudées avec des splines
- Réalisation de surfaces de révolution avec des splines
- Réalisation de surfaces biseautées avec des splines
- Réalisation de surfaces d'élévation avec des splines

### 4ème jour.

## Modélisation avec un maillage

- Modéliser avec les sommets
- Modéliser avec des faces
- Modéliser avec des arêtes

### 5ème jour.

## Les matériaux et l'animation

- L'interface de l'éditeur de matériaux
- Pertinence des coordonnées de texturation
- Les différents canaux de texturation
- Les contraintes liées aux temps réel
- Ajustage et optimisation de la taille des bitmaps
- Vue des différents outils de contrôle de l'animation
- Configuration du temps
- Retour sur la pertinence des hiérarchies en vue de l'animation par cinématique inverse
- Les keyframes et le type d'animation traditionnelle
- Les contrôleurs et les intervalles hors paramètres
- Les trajectoires
- L'animation des lumières et des matériaux

## SAS WS CONSEILS

SIRET 894 117 589 00024 – TVA intracommunautaire FR42 894 117 589  
 Organisme de Formation N° 11922415392  
 22, rue Madeleine Michelis – 92 200 Neuilly-sur seine - Tél : 01 87 44 28 29