

## Pour qui ?

Cette formation 3DS Max s'adresse aux professionnels de l'image : graphistes 3D, designers, architectes...

## Prérequis

Connaissance de l'ordinateur et de l'environnement des logiciels graphiques. Posséder quelques notions en 3d.

## Objectifs

Maîtriser l'interface de 3D Studio MAX. A l'issue, vous serez capable de concevoir un objet en 3D, de lui donner un rendu réaliste. Savoir modéliser simplement des objets 3D dans un environnement professionnel.

## Cinema 4D

Rendering

Asset

3D Studio Max

Mouvement

Réalité Virtuelle

Motion Design

Modélisation

Scène

Maya

3D

Post Production  
Nurbs

Animation

### Découverte de 3DS Max

- L'interface de 3DS Max
- Les différentes fenêtres
- Fenêtres de vue
- Disposition des vues
- Les préférences de 3DS Max
- Repère de 3DS Max
- La navigation dans 3DS Max
- Contrôles de navigation
- Le système d'unité
- Les différentes sélections
- Nouvelle scène
- Sauvegarde

### Gestion des fichiers sous 3DS Max

- Importer un fichier
- Gérer les objets externes
- Les différents formats 3D

### Principes de modélisation sous 3DS Max

- Primitives standards
- Primitive boîte
- La Sphère
- Primitives étendues.
- Formes. Création, utilisation des formes
- Gestion approfondie du maillage

### Notions de Splines, Nurbs et autres extrusions sous 3DS

- Les splines : primitives et courbes 2D
- Création et composition de splines
- Création et composition de formes
- Extrusion de splines, les booléennes
- Corps 3D et objets extrudés

### Matériaux et textures avec 3DS Max

- La texture sous 3DS Max
- L'éditeur de matériaux simples et ses outils
- Les textures 2d et 3D
- Matériaux multi ID, coordonnées de mapping