



Formation 3ds Max

Les objectifs

A l'issue de la formation 3ds Max, diverses compétences vous seront transmises, notamment :

- Maîtrise de l'interface du logiciel
- La gestion des fichiers
- La modélisation
- La gestion des objects
- Les textures
- La camera
- La mise en scène
- Les animations
- L'exports

Les pré-requis

Avir des notions en [PAO](#) est un plus.

Public concerné

Toute personne ou professionnel désirant découvrir la 3D.

Contenu de la formation

Introduction

- Introduction
- Qu'est-ce que la 3D ?
- Coordonnées dans l'espace
- les polygones

L'interface

- Découverte de l'interface
- les principaux menu
- naviguer dans le logiciel
- se déplacer dans l'espace en 3 dimensions
- se servir de l'aide Autodesk

1er projet

-
- Créer des volumes simples
 - les mettre en lumière
 - calculer une image

Modélisation

- Base de modélisation
- les modifieurs
- l'édit poly
- notions de topologie

Importer un fichier Obj

Animation

- Animer des Objets
- Les clés d'animation
- naviguer dans la timeline
- mode autokey
- le curve editor
- Les Matériaux
- le scanline et vray
- Calculer une séquence animée
- calcule de passes
- bases de compositing (After Effects ou Photoshop)
- Créer des effets de particules