

## PROGRAMME DE FORMATION 3DSMAX 2021

**Public visé :** Infographiste ;  
dessinateur ; projecteur ;  
architecte

**Prérequis :** Connaissance de  
base en dessin technique

**Niveau :** Initiation

**Objectifs pédagogiques :** Grâce à cette formation 3DSMAX 2022 vous serez capable de produire des modélisations de bâtiments, texturer, gérer les lumières, faire des rendus et des animations.

**Moyens pédagogiques :** Exposés théoriques et cas pratiques

**Durée :** 3 jours

### 1 - PRESENTATION DE L'INTERFACE

- Généralités sur la 3D
- Concepts de 3D Max (affichage, menus, outils, panneaux)
- Gestion de fichiers (ouverture, import, export)

### 2 - CREATION D'OBJETS SIMPLES

- Dessin de splines
- Primitives 3D
- Copies, instances, références

### 3 - EDITION D'OBJETS SIMPLES

- Edition de splines
- Edition de polygones
- Ajout de modificateurs
- Gestion de la pile de modifications

### 4 - ASSEMBLAGES

- Sélections
- Groupes
- Attachement
- Avantages et contraintes des différentes méthodes

### 5 - OBJETS COMPOSES

- Opérations booléennes

### 6 - TEXTURAGE

- L'éditeur de matériaux
- Création et assignation de matériaux
- ID de matériaux
- Coordonnées UVW

### 7 - ECLAIRAGE

- Lumières simples (omni, spots)
- Illumination globale
- Gestion des lumières
- Effets atmosphériques/lumières

### 8 - RENDU

- Gestion des fichiers
- (Séquences, entrelacement, formats)
- Qualité et optimisation du rendu standard

### 9 - ANIMATION

- Principes généraux
- Trajectoires de caméras
- Autres techniques