

# 3D STUDIO MAX

## INFORMATIONS GÉNÉRALES

**Type de formation :** Formation continue

**Éligible au CPF :** Non

**Domaine :** PAO et bureautique

**Action collective :** Non

**Filière :** CAO

**Rubrique :** AutoCAD

**Code de formation :** NE006

## PRÉSENTATION

### Objectifs & compétences

Créer des animations en 3D.

### Public visé

Toute personne qui souhaite développer une création 3D statique ou animée, ou créer des objets 3D pour de l'image prépresse et des animations pour les applications de jeux numériques.

### Pré-requis

Obtenir une maîtrise du logiciel V-Ray pour atteindre des rendus de qualité photographique sur des scènes 3D d'intérieur et d'extérieur, en image fixe HD ou en animation.

## € Tarifs

**Prix public :** 2250 €

### Tarif & financement :

Nous vous accompagnons pour trouver la meilleure solution de financement parmi les suivantes :

- **Le plan de développement des compétences** de votre entreprise : rapprochez-vous de votre service RH.
- **Le dispositif FNE-Formation.**
- **L'OPCO** (opérateurs de compétences) de votre entreprise.
- **Pôle Emploi** sous réserve de l'acceptation de votre dossier par votre conseiller Pôle Emploi.
- **CPF -MonCompteFormation**

Contactez nous pour plus d'information

## PROGRAMME

### INTRODUCTION RAPIDE A LA 3D

Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax

### INSTALLATION ET CONFIGURATION DE 3DSMAX

Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware

### L'INTERFACE UTILISATEUR

Organisation des barres d'outils (docks, palettes)  
Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)  
Les options annexes, les interfaces personnalisées

### LA GESTION DES FICHIERS

L'import sous 3DSMax  
Les formats de 3D  
Gestion des objets externes, préparation des médias

### CREATION ET EDITION D'OBJETS

Les primitives, les objets maillés et composés

### ÉDITION D'OBJETS

Sélection et gestion des groupes d'objets  
Les modificateurs  
Edition d'objets  
Les déformations  
Les déformations spatiales

### CREATION PAR SPLINES ET OBJETS COMPOSES

Splines et formes  
Formes libres  
Corps et objets extrudés  
Objets composés, opérations booléennes

### TEXTURE

Affichage et affectation des matériaux, texturing  
Mapping et gestion des textures complexes

## 📍 Lieux & Horaires

**Durée :** 35 heures

### Délai d'accès :

Jusqu'à 8 jours avant le début de la formation

### informations :

NULL

## 📅 Prochaines sessions

Consultez-nous pour les prochaines sessions.

**LA SCENE ET L'ANIMATION**

Mise en place dans la scène, options d'affichage et coordonnées  
Mouvements d'objets et réseaux, instance et copie  
Les caméras (mouvement, déplacement et réglages)  
Les éclairages (placement et gestion)  
Rendu statique et effets atmosphériques  
Les trajectoires et la déformation basique des objets

**FINALISATION D'UN PROJET SIMPLE**

Notion de l'optimisation du rendu  
Trucs et astuces 3D  
Créer un projet et une animation vraisemblables  
Approche de l'illumination globale

**MODALITÉS****Modalités**

**Modalités** : en présentiel, distanciel ou mixte – Horaires de 9H à 12H30 et de 14H à 17H30 soit 7H – Intra et Inter entreprise

**Pédagogie** : essentiellement participative et ludique, centrée sur l'expérience, l'immersion et la mise en pratique. Alternance d'apports théoriques et d'outils pratiques.

**Ressources techniques et pédagogiques** : Support de formation au format PDF ou PPT Ordinateur, vidéoprojecteur, Tableau blanc, Visioconférence : Cisco Webex / Teams / Zoom

**Pendant la formation** : mises en situation, autodiagnostic, travail individuel ou en sous-groupe sur des cas réels

**Méthode**

**Fin de formation** : entretien individuel

**Satisfaction des participants** : questionnaire de satisfaction réalisé en fin de formation

**Assiduité** : certificat de réalisation (validation des acquis)