

# 3ds Max

## Niveau 1

### Objectif de la formation

Ce stage vous permettra d'apprendre à modéliser des objets assez complexes, d'y ajouter des effets de particules et de faire des rendus animés.

### Niveau requis

Ce stage requiert une très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

### Public concerné

Ce stage s'adresse aux réalisateurs d'animations, aux truquistes vidéo, aux concepteurs de jeux et aux infographistes 2D/3D.

### Programme

- Rappels des bases 3D et interface  
Structures vertex, edge, face, poly et mesh  
Présentation et manipulation de l'espace de travail  
Gestion des préférences  
Organisation des outils
- Modélisation  
Création avec les primitives  
Manipulations en 3D  
Création de formes 2D et import d'Illustrator  
Conception avec les combinaisons d'objets  
Outils spécifiques  
Pile de modificateurs
- Modélisation avancée en Mesh, Poly, Nurbs et Patch  
Édition des maillages  
Choix de la technique de modélisation  
Pertinence des modificateurs spécifiques  
Analyse de la topologie  
Objets booléens
- Texturing  
Premières notions sur l'éditeur de matériaux  
Les procédurales  
Usage des images  
Interaction entre moteur de rendu et Texturing  
Technique Unwrap
- Mise en scène  
Caméras et réglages  
Lumière standard  
Lumière photométrique  
Bases sur l'illumination globale  
Placement de caméras
- Animation  
Création d'images clés  
Exploitation de l'éditeur graphique  
Gestion du panneau Mouvement  
Création d'une animation simple
- Rendu  
Paramètres de rendu basique  
Rendu en Raytracing  
Rendu Mental Ray basique