

# 3DSMAX

<b>Durée</b>	<b>5 jours</b>	<b>Référence Formation</b>	<b>2-DS-BASE</b>
--------------	----------------	----------------------------	------------------

## Objectifs

Maîtrise de Windows impérative. Connaissances d'un logiciel de DAO/CAO et en dessin technique conseillés.

## Participants

## Pré-requis

Dessinateurs, ingénieurs, responsables de bureaux d'études, ...

## Moyens pédagogiques

Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur

Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle

Validation des acquis par des questionnaires, des tests d'évaluation, des mises en situation et des jeux pédagogiques.

Remise d'un support de cours.

## PROGRAMME

### Présentation

- les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

### création d'objets

- Objets 2D/3D
- Les primitives de base
- Les fonctions de réseau
- La copie d'objets avec ou sans lien (clonage)
- Opérations booléennes

### La sélection d'objets

- Sélection par région, par nom...
- Jeux de sélection nommés
- Filtres de sélection
- Gel / Masquage d'objets
- Sélection de sous objets / Groupes

### La modification d'objets

- Notion de pile des modificateurs
- Changement des propriétés
- Modification au niveau sous-objet
- Les modificateurs
- Déplacement/Rotation/Echelle

### Outils de dessin

- Les modes d'accrochage
- Les points de pivot
- Les lumières
- Types de lumières

## CAP ÉLAN FORMATION

[www.capelanformation.fr](http://www.capelanformation.fr) - Tél : 04.86.01.20.50

Mail : [contact@capelanformation.fr](mailto:contact@capelanformation.fr)

Organisme enregistré sous le N° 76 34 0908834

version 2024

- Positionnement
- Options sur les lumières

#### **Modélisation avancée**

- Modeleur NURBS
- Les surfaces de carreau (patches)
- Les maillages éditables

#### **Matériaux complexes**

- Matériaux composés
- Combinaison de textures (masques, mélanges...)
- Matériaux multi/sous objets
- Lancer de rayon

#### **Animation**

- Les contrôleurs d'expression
- Animation, dépendante (réacteurs, cinématique, expressions)
- Synchronisation son

#### **Rendu**

- Différents anti-aliasing
- Résolution et géométrie d'image