

## 3DSMAX

**Durée**

**5 jours**

**Référence Formation**

**2-DS-BASE**

### 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

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation équipée d'un vidéo projecteur, tableau blanc et paperboard ainsi qu'un ordinateur par participant pour les formations informatiques.

Positionnement préalable oral ou écrit sous forme de tests d'évaluation, feuille de présence signée en demi-journée, évaluation des acquis tout au long de la formation.

En fin de stage : QCM, exercices pratiques ou mises en situation professionnelle, questionnaire de satisfaction, attestation de stage, support de cours remis à chaque participant.

Formateur expert dans son domaine d'intervention

Apports théoriques et exercices pratiques du formateur

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle des participants

Réflexion de groupe et travail d'échanges avec les participants

Pour les formations à distance : Classe virtuelle organisée principalement avec l'outil ZOOM. Assistance technique et pédagogique : envoi des coordonnées du formateur par mail avant le début de la formation pour accompagner le bénéficiaire dans le déroulement de son parcours à distance.

## 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
- 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



**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 2025