

### PUBLIC VISÉ

Infographistes, designers, architectes...ou toute personne souhaitant créer des scènes 3D

### PRÉ-REQUIS

Bonnes connaissances d'un outil graphique. Expérience souhaitable.

### MODALITÉS AVANT-FORMATION

Questionnaire de positionnement et/ou entretien individuel pour prendre en compte le projet, évaluer les acquis, les besoins et construire le plan de formation

### MOYENS, MÉTHODES ET OUTILS

1 PC/personne – 1 vidéoprojecteur  
Logiciel : **3DS MAX**

Pédagogie progressive  
Alternance entre apports théoriques et exercices d'application simples

**Intervenants professionnels de + 8 ans d'expérience**

### DURÉE & MODALITÉS

**5 jours** (35 heures)

Face à face pédagogique  
Groupe de 3 à 8 stagiaires

Formation personnalisée :  
Nous consulter

### LIEU

**CFI Atlantique**  
6 bis avenue Jules Verne  
44230 ST SEBASTIEN / L.

Ou  
**sur site**

### DATES Sessions Inter-entreprises

Les 8-9-10-11-12/01/2018  
Les 23-24-25-26-27/04/2018  
Les 9-10-11-12-13/07/2018

### OBJECTIFS

Concevoir des scènes 3D en importation et exportation avec animations et images.

### CONTENU

#### NIVEAU 1

Modélisation et textures 3 jours

#### PRÉSENTATION ET PRISE EN MAIN

- L'interface de 3DS Max : Les icônes et menus
- La navigation dans 3DS

#### GÉRER LES FICHIERS

- Importer un fichier, gérer les objets externes
- Les différents formats 3D

#### CRÉER ET MODÉLISER DES OBJETS

- Paramétrer les unités, les grilles et les systèmes d'accrochage
- Utiliser les outils de création 3D et 2D
- Utiliser les outils de sélection, de rotation, d'échelle
- Définir et modifier le pivot d'un objet
- Instance, copie et réseau
- Utiliser les outils de modification (courber, tordre, extruder...)
- Découper, souder, fusionner des objets
- Gestion du maillage
- Créer un terrain et une forêt
- Utiliser les calques, les filtres de sélection
- Cacher, geler les objets

#### LES MATÉRIAUX ET LES TEXTURES

- L'éditeur de matériaux
- Les types de matériaux
- Paramétrages
- Le modificateur texture UVW

#### NIVEAU 2

Rendu et animation 2 jours

#### LES LUMIÈRES ET LE RENDU MENTAL RAY

- Types de lumières
- Réglages et règles d'éclairage
- Paramétrer les ombres
- Créer une lumière du jour Mental Ray
- Créer des éclairages d'intérieur
- Les effets atmosphériques (feu, brouillard)

#### L'ANIMATION

- Paramétrer la configuration du temps
- Créer une animation de caméra par l'intermédiaire d'un chemin
- Les trajectoires et la déformation animée des objets
- Utiliser les contrôleurs d'animation, les courbes d'ajustement
- Créer un système de Particule (neige, pluie)

#### LE RENDU 3D

- Mental Ray et/ou V-Ray
- Les différents paramètres
- Les différents formats d'image et de vidéo

#### SUIVI – ÉVALUATION

Exercices de validation en continu pendant la formation  
Étude de cas en fin de formation  
Évaluation de satisfaction

**Certification : nous consulter**

#### FIN DE FORMATION

Support de formation en pdf  
Attestation de fin de formation (Art L6353-1 code du travail)  
Bilan formateur

**CFI Atlantique**

6 bis avenue Jules Verne - 44230 ST-SEBASTIEN-SUR-LOIRE  
Tel 02 40 34 59 64 / 06 95 85 40 52 - [info@cfiatlantique.com](mailto:info@cfiatlantique.com) - [www.cfiatlantique.com](http://www.cfiatlantique.com)