

Formation 3DS Max pour les graphistes

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 09 72 37 73 73

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 495,00 € HT (standard - hors certification) 1 996,00 € HT (remisé - hors certification)
■ Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
■ Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances des outils graphiques complémentaires (Photoshop ou Gimp / Illustrator ou Inkscape).
■ Objectifs :	Utiliser les fonctionnalités principales de 3DS Max et les principes de base de la modélisation afin de créer des objets 3D. Connaître les principales fonctions d'éclairage, de caméra et de mise en scène afin de réaliser une composition équilibrée. Créer des matériaux et les appliquer afin de reproduire des textures. Importer des fichiers extérieurs et les adapter au projet afin d'enrichir une composition. Être en mesure de réaliser les réglages de rendus afin de produire des images répondant aux contraintes souhaitées.
■ Modalités d'évaluation certificative :	Deux évaluations de 45mn, une à mi-parcours et l'autre en fin de parcours. Déroulement sur la plateforme en ligne du Certificateur. Validation par un jury professionnel.
■ Certification :	La formation prépare à la certification Modélisation 3D et rendu réaliste détenue par Formalisa, enregistrée le 01/06/2022 sous le numéro 6042 au Répertoire Spécifique de France Compétences . Taux de réussite : pas de données disponibles, calculé le 01/04/2025

■ **Modalités
pédagogiques,
techniques et
d'encadrement :**

- Formation synchrone en présentiel et distanciel.
- Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.
- Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.
- Un formateur expert.

■ **Modalités
d'évaluation :**

- Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.
- Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.
- Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.
- Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.

■ **Sanction :**

Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis

■ **Référence :**

CAO102402-F

■ **Note de
satisfaction des
participants:**

5,00 / 5

■ **Contacts :**

commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

11 jours ouvrés en cas de financement CPF.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

A propos de 3DS Max, historique, utilisation et fonctionnalités.

Les fondamentaux

L'espace graphique : les 4 viewports

Configuration des viewports

Vue active

Orbite

Panoramique
Zoom in et out
ViewCube
SteeringWheels
Raccourcis élémentaires
Permuter en mode orthogonal / perspective

Menus :

Menu 3DS Max
Panneau de commande
Barre d'outils principales
Panneaux latéraux
TimeLine

Les primitifs standards :

Boite
Cône
Sphère
Géosphère
Cylindre
Tore
Pyramide
Plan
Théière
Principes de créations
Paramètres généraux :
- Dimensions
- Segments / subdivision
- Définition des unités

Mode d'affichage

Solide
Filaire
Arêtes

Déplacement, rotation et échelle :

Les 6 degrés de liberté
Le Gizmo
Modification selon un axe
Modification selon un plan
Repositionner le Gizmo / boite à outils de transformation

Éditions basiques de primitifs

Rappel : vertices, arêtes, faces

Les outils de sélection :

- Sélection rectangulaire / circulaire
- Lasso polygonal / lasso libre
- Peinture de sélection

Le modificateur « Editer Poly »

Les modes de sélection

Agrandir / réduire la sélection en fonction du mode vertices, arêtes, faces

Sélection en boucle / anneau

Édition proportionnelle : sélection adoucie

Atténuation

Pincement

Bulle

Aperçu graphique

Propagation : distance d'arêtes

Sélection en mode peinture

Soustraction de zones de sélection

Taille et options de pinceaux

Édition de vertices :

- Supprimer
- Rompre
- Extruder
- Souder / soudage ciblé
- Connecter

Édition d'arêtes :

Insertion de sommets

Suppression d'arêtes

Subdivision d'arêtes

Extrusions

Soudage / soudage ciblé

Chanfrein

Pont

Édition de faces ou polygones

Extrusions de faces

Extrusions de faces multiples / options

Contour / échelle de faces

Insertion / échelle et ajout de faces

Biseautage

Charnière à partir de l'arête
Inversion de normales

Utilisation des formes 2D

Les formes planaires :

- Lignes
- Rectangles
- Cercles
- Polygones
- Textes, ect.

Paramétrages

Le modificateur « Editer Poly »

Epaisseur d'extrusion

Subdivisions

Couvercles

Lignes ouvertes / lignes fermées

De la ligne à l'arc : les courbes de Bézier

Modes clonages, formes composées, opérations booléennes et pro-booléennes / autres formes.

Clonages / types de copies :

Copie

Instances

Références

Nombres de copies

Avantages du clonage par instances

Rupture d'instance

Particularité du clonage en références

Principaux opérateurs :

Dispersion

Connexion

FusionForme

Interpolation

Conforme

Opérations booléennes et pro-booléennes :

Préparation des opérandes

Choix de la première opérande

Types d'opérations :

- Union
- Intersection
- Soustraction
- Coupe

Modifications sur la 2ème opérande

Observation du maillage généré

Autres formes :

- Portes
- Fenêtres
- Escalier
- Cloisons
- Ect.

Quelques modificateurs

Présentation générale des modificateurs Subdivisions de surface : TurboSmooth

Lissage

Miroir

Coque

Ect.

Éditeur de Matériaux

Matériaux, shaders et textures

Présentation générale de l'éditeur de matériaux

Mode compact et mode détaillé

Création d'un matériau

Paramètres de base ombrage

Prévisualisation et options de prévisualisation

Présentation générale des textures

Prévisualisation et options de prévisualisation

Les différents types de textures

Placage / UV mapping

Bump mapping

Ajout de plusieurs matériaux

Lumières

Présentation générale des lumières

Les différents types de lumières

Réglages des lampes

Couleurs

Intensité

Distance

Ombres

Caméras

Présentation générale des caméras

Focale

Positionnement

Profondeur de champ

Rendus

Présentation générale des rendus en images fixes

Dimensions

Qualité des rendus

Crénelage

Ombrage

Type de fichier en sortie

Passage de la certification (si prévue dans le financement)