

## 3D Studio MAX Fonctions de base

5 jours  
35 heures

DISTI100.pdf



loging-formation.com

## Objectifs

Découvrir l'interface et la logique de fonctionnement de 3D Studio MAX de manière à pouvoir produire des images et des animations de manière autonome.

## Participants

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

## Prérequis

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

## Pédagogie

La pédagogie est basée sur le principe de la dynamique de groupe avec alternance d'apports théoriques, de phases de réflexion collectives et individuelles, d'exercices, d'études de cas et de mises en situations observées. Formation / Action participative et interactive : les participants sont acteurs de leur formation notamment lors des mises en situation car ils s'appuient sur leurs connaissances, les expériences et mettront en oeuvre les nouveaux outils présentés au cours de la session.

## Profil de l'intervenant

Consultant-formateur expert sur cette thématique. Suivi des compétences techniques et pédagogiques assurée par nos services.

## Moyens techniques

Encadrement complet des stagiaires durant la formation. Espace d'accueil, configuration technique des salles et matériel pédagogique dédié pour les formations en centre. Remise d'une documentation pédagogique papier ou numérique à échéance de la formation.

## Méthodes d'évaluation des acquis

Exercices individuels et collectifs durant la formation. Evaluation des acquis et attestation de fin de stage adressés avec la facture.

## Programme

### Présentation

les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

### La 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

## 3D Studio MAX Fonctions de base

5 jours  
35 heures

DISTI100.pdf



loging-formation.com

**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**

## 3D Studio MAX Fonctions de base

5 jours  
35 heures

DISTI100.pdf



[loging-formation.com](http://loging-formation.com)

**Différents anti-aliasing**

**Résolution et géométrie d'image**