



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

3DSMAX 2010 (design)

<http://www.frelon-urbain.fr>

NIVEAU - 1

Dates pour 3DSMax Initiation – Durée Conseillée 5 jours

18/01	15/02	15/03	12/04	10/05	7/06	5/07	2/08	20/09	18/10	15/11	13/12
-------	-------	-------	-------	-------	------	------	------	-------	-------	-------	-------

Public :

Toute personne souhaitant concevoir des environnements virtuels, objets et scènes en 3-D. Créations d'animations pour la télévision ou le web, simulations techniques, ...

Métiers concernés : Architectes, Graphistes, Studios de créations graphiques - Designers Electronique, Physique,...et autres métiers étant touchés de près ou de loin à l'imagerie.

Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement PC.

Serait un plus :

Bases sur Photoshop pour création de textures, Gestion des périphériques.

Objectifs :

Être capable de se représenter dans l'espace, créer et éditer vos envies graphiques en 3D, Donner-y vie avec des textures et lumières d'ambiance, créer des animations (non) linéaires, Contraintes, Particules et déformations spatiales. Créer des effets spéciaux sur objets et rendus.

Tarifs :

Formation Inter-entreprise : 400 €HT/jour – Session 5 jours : 2 000 €HT ([convention](#))

Formation Intra-entreprise : 500 €HT/jour – nous fixons ensemble un nombre de journées en fonction de vos besoins ([convention](#))

Programmes personnalisés à partie de 3dsmax bases Initiation

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis inter-entreprise](#) | [Devis Intra-entreprise](#)

3dsmax Niv.1 + 3dsmax 2a Animation (10 jours)	3dsmax Niv.1 + 3Dsmax 2B Rendu MentalRay (10 jours)	Autocad 3D + 3Dsmax Initiation (10 jours)
--	--	--

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils sur projet : 500 €HT



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

3DSMAX 2010 (design)

<http://www.frelon-urbain.fr>

NIVEAU - 1

Nouveautés 3DSMAX Version 2010

Outil de modélisation Graphite Tool Box
Les Containers
Le Material Explorer
L'analyse Mesh xView
Le modificateur Pro Optimizer
Meilleures compatibilités (Import obj, dwg)
Amélioration de l'affichage temps réel

Interface et environnement

Les outils et modules 3dsmax
Les menus et modes d'affichage
3dsmax, outil de précision
Personnalisation

La modélisation 3D

Les Outils de création
PRE des objets 3D
Les modificateurs
Edition et Gestion Sous Objet
Lissage ou optimisation de polygones
Les objets composés

La modélisation Spline (2D)

Création Vectorielle 3d
Le modificateur Section croisée
Surfaces et polygones
Elévations Loft et Fusion de formes

Les textures et matériaux

Interface de l'Editeur de Matériaux
Théorie sur les textures
Les types d'ombrage (shaders)
Chemin des images
Les textures 2d/3d

Application sur objets et affichage
Textures de composition
Textures complexes et animation
Les textures multi sous objets (ID)

Les lumières et Caméras

Type et Paramètres
Théorie sur les ambiances
Gestion d'affichage des ombres
Canaux de textures et lumière
Lumière volumétrique
Corrélation avec les paramètres d'ombrages
Création de caméras
Types et réglages
Trajectoire et Animation
Effets de caméra.

Les particules

Systèmes et paramètres
Types et génération
Réseaux de particules
Animation
Liaison à déformations spatiales

Animation et Rendu

Interface & outils d'animation
Animation (non)linéaire - Vue Piste
Les pivots d'objets
Liaisons d'objets et hiérarchies
Les cinématiques
Mise en relation d'objets
Initiation à l'animation de personnage
Réglage temps et formats de sortie
Réglage environnement et élément de rendu.