DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation 3DS Max Initiation

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 495,00 € HT (standard) 1 996,00 € HT (remisé)
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Logiciel de retouche photo (Photoshop, The Gimp), de DAO / CAO (AutoCAD / SketchUp) est un plus, environnement 3D. PC
Objectifs :	S'initier à la modélisation et la composition de scènes 3D ainsi qu'à l'éclairage pour la composition d'images fixes
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 :	CAO526-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 :	Variable selon le type de financement.
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 booléenes et pro-booléenes / 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
Connection
FusionForme
Interpolation
Conforme

Opérations booléenes et pro-booléenes :
Préparation des opérandes
Choix de la première opérande
Types d'opérations :
- Union
- Intersection
- Soustratction
- 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

Mirroir
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)