



La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :  
**ACTIONS DE FORMATION**

# 3DS Max – Initiation 3D

## (Modélisation–Composition–Animation–Éclairage–Rendus)

Durée 105 heures (15 jours)

### Objectif général :

- S'initier à la modélisation et la composition de scènes 3D sous 3DS max
- Savoir gérer l'éclairage et les différents de moteurs de rendus de bases
- Développer la notion de Texturing et de Mapping sur objet simples et complexes
- S'initier également au principe du Rigging et de l'animation sur 3DS max

### Contenu de la formation :

#### Initiation 3DS max : Prise en main

##### Atelier :

Présentation de l'espace de travail Compréhension de l'espace 3D Manipulation dans l'espace 3D

Réglages de bases 3D

Outils et Options 3D

#### Initiation 3DS max : Modélisation

##### Atelier :

Création et édition du maillage 3D Editable Poly : Vertex, Edges et Mesh Pivots et et liens de parentés

Outils magnétiques et déplacements Présentation et utilisation des modificateurs Groupes d'objets et compositions des groupes Topologie

Gestions des objets et des éléments Modélisation pour l'animation

Modélisation Surfacique

#### Initiation 3DS max : éclairage et mise en scène

##### Atelier :

Caméra et réglages Lumière standard Lumière photométrique « Global illumination »

Gestion de la mise en scène et du cadrage Règle de cadrage et de composition de l'image

#### Initiation 3DS max : Shading et Texturing

##### Atelier :

Présentation de l'éditeur de matériaux Gestions des MAPS et importation Système procédurale du texturing Gestion UVW MAPS sur modèle 3D Initiation aux Shaders Vray/Arnold

#### Initiation 3DS max : Animation 3D

##### Atelier :

Création d'animation standard sur la timeline Hiérarchie et liens de parentés

Éditeurs graphique et courbes Contrôleurs d'animation et dummies Rigging 3DS MAX

Animation Du système Biped sur 3DS MAX

#### Initiation 3DS max : Rendering

##### Atelier :

Paramètre de rendu basique Formats et sorties


Rendu temps réel Rendu Arnold et Vray Rendu via Backburner

Options et finalisation d'une scène 3D Path et système complexe de rendu

Post production du rendu

PRÉ-REQUIS

Utilisation d'un logiciel de retouche photos (Photoshop, GIMP...). Il est nécessaire de maîtriser l'environnement Windows. Une maîtrise de la suite Adobe est un plus. Anglais niveau basique recommandé.

 Sirius productions

 16 Rue Camille Flammarion  
75018 Paris 18e  
France

 En centre



SIRIUS FORMATION 16, Rue Camille Flammarion 75018 Paris

SIRET: .40789915200026. Déclaration d'Activité N°11755802575

Tel: 01 42 52 06 90. Mail: siriusdeveloppement@gmail.com