ATOUT MAJEUR
CONSEIL | FORMATION

Prenez de la hauteur

3D Studio Max

Durée de la formation :
5 jours (14h)

Horaires de formation
08h45 – 12h30 / 13h45 – 17h00

Pré-requis
Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows. Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel plus.

Public visé
Toute personne qui souhaite développer une création 3D statique ou animée, ou créer des objets 3D pour de l'image prépresse et des animations pour les applications de jeux numériques.

Objectifs et compétences visées
Créer des animations en 3D.

Organisation
Formation animée en présentiel. Groupe de 3 à 8 personnes. Emargement signée par ½ journée par les stagiaires et le formateur. A l'issue du stage les apprenants renseignent un questionnaire d'évaluation à chaud qui est ensuite analysé par nos équipes.

Le formateur
La prestation est animée par un consultant formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par Atout Majeur.

Moyens techniques et pédagogiques
Alternance entre théorie et pratique. Mise à disposition d'une salle équipée. Support de cours.

Validation des acquis et attestation
Les exercices réalisés permettent de mesurer le degré de compréhension et d'acquisition des compétences visées. Une attestation de formation comportant les résultats de l'évaluation des acquis est délivrée en fin de formation.

Délai d'accès : 1 jour ouvré avant la date de début de la formation.

Introduction à la 3D
Présentation de la 3D en relation avec l'interface de 3DSMax

Installation et configuration de 3D SMax
Mise en place du logiciel et réglages en fonction du hardware

L'interface utilisateur
Organisation des barres d'outils (docks, palettes)
Les panneaux de commandes (manipulation et organisation)
Les options annexes, les interfaces personnalisées

La gestion des fichiers
L'import sous 3DSMax
Les formats de 3D
Gestion des objets externes, préparation des médias

Création et édition d'objets
Sélection et gestion des groupes d'objets
Les modificateurs
Edition d'objets
Les déformations
Les déformations spatiales

Création par splines et objets composés
Splines et formes
Formes libres
Corps et objets extrudés
Objets composés, opérations booléennes

Textures
Affichage et affectation des matériaux, texturing
Mapping et gestion des textures complexes

La scène et l'animation
Mise en place dans la scène, options d'affichage et coordonnées
Mouvements d'objets et réseaux, instance et copie
Les caméras (mouvement, déplacement et réglages)
Les éclairages (placement et gestion)
Rendu statique et effets atmosphériques
Les trajectoires et la déformation basique des objets

Finalisation d'un projet simple
Notion de l'optimisation du rendu
Trucs et astuces 3D
Créer un projet et une animation vraisemblables
Approche de l'illumination globale

Pour vous inscrire

04.78.14.19.19
contact@atoutmajeur-ra.com / www.atoutmajeurlyon.com
(Mise à jour : 07-2026)