



adhéna formation

6 Bvd SALTGOURDE
PARC TERTIAIRE DU GOLF
24430 MARSAC SUR L'ISLE
T. 05 53 45 85 70
www.adhenia-formation.fr



FORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Photoshop initiation
- Photoshop perfectionnement
- InDesign initiation
- InDesign perfectionnement
- Illustrator initiation
- Illustrator perfectionnement
- Xpress initiation
- Xpress Perfectionnement
- CS6 Nouveautés
- Adobe acrobat professionnel
- Archicad initiation
- Archicad perfectionnement
- Artlantis initiation
- Artlantis perfectionnement
- Autocad 2012 expert 3D
- Autocad 2012 Initiation
- Autocad 2012 perfectionnement
- Cinema 4D
- Google Sketchup

PROGRAMME DE FORMATION INFORMATIQUE

OUTILS GRAPHIQUE ET MULTIMEDIA

3D Studio Max

Durée : 3 jours soit 21 heures

Objectifs

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

Participant

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

Méthodes et supports pédagogiques

Apports théoriques alternés avec des exercices pratiques

PROGRAMME DÉTAILLÉ

1. Présentation

| Les icônes, les menus, les préférences, les fenêtres

2. 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

3. La sélection d'objets

| Sélection par région, par nom...
| Jeux de sélection nommés
| Filtres de sélection
| Gel / Masquage d'objets
| Sélection de sous objets / Groupes

4. La modification d'objets

| Notion de pile des modificateurs
| Changement des propriétés
| Modification au niveau sous-objet
| Les modificateurs
| Déplacement/Rotation/Echelle

5. Outils de dessin

| Les modes d'accrochage
| Les points de pivot



adhénia formation

6 Bvd SALTGOURDE
PARC TERTIAIRE DU GOLF
24430 MARSAC SUR L'ISLE
T. 05 53 45 85 70
www.adhenia-formation.fr



PROGRAMME DÉTAILLÉ

- | Les lumières
- | Types de lumières
- | Positionnement
- | Options sur les lumières

6. Modélisation avancée

- | Modeleur NURBS
- | Les surfaces de carreau (patches)
- | Les maillages éditables

7. Matériaux complexes

- | Matériaux composés
- | Combinaison de textures (masques, mélanges...)
- | Matériaux multi/sous objets
- | Lancer de rayon

8. Animation

- | Les contrôleurs d'expression
- | Animation. dépendante (réacteurs, cinématique, expressions)
- | Synchronisation son

9. Rendu

- | Différents anti-aliasing
 - | Résolution et géométrie d'image
-