



3ds Max-modélisation

5 jours

(35 heures)

Public : Toute personne voulant modéliser des objets en 3 dimensions, et les animer avec 3D Studio Max	Pré-requis : Maîtrise de l'environnement Mac ou Pc.
Objectifs de la formation : Prendre en mains 3D Studio Max, en vue de réaliser des modélisations et des animations à partir d'objets de base.	Déroulé de cours : L'apprentissage se fera sur la base de l'alternance d'apports théoriques et de nombreux exercices pratiques.
	Moyens pédagogiques : Un ordinateur récent de type Mac ou PC par stagiaire, équipé d'un écran 22,5 pouces et d'un dispositif son (enceintes ou caques). Vidéo projecteur, connexion internet, wifi.
Conseil en Communication par les Médias Numériques Formation/ Production de contenus 	Validation des acquis : Réalisation d'exercices corrigés, tout au long de la formation.
	Lieu : Big Pebble (à Caluire - 69300), ou sur site.
	Horaires : Matin : 9h00-12h30 Après-midi : 13h30-17h00
	Suivi post-formation : Un support de cours, une attestation de présence et une évaluation de formation sont remis à chaque participant. Suivi par téléphone ou par mel, assuré sans limite dans le temps.
	Numéro d'agrément Formation Professionnelle : 82 69 06792 69

Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com



3ds Max-modélisation

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

Introduction

Grands thèmes abordés
Utilisation des dossiers et des exercices
Présentation du logiciel
Quelques projets 3D Studios
Création réelle et création virtuelle
Utilisation Avancée de l'aide
Découverte et installation de l'aide
Apprendre avec l'aide
Résumer des raccourcis essentiels

Concepts préalables à la modélisation

Différents types de modélisation dans 3DS Studio
Configurer les unités de mesure
Configurer la grille de création
Quelques questions essentielles
L'interface de création Modéliser avec efficacité
Utiliser des références visuelles
Les bases de l'utilisation de la lumière
Les bases d'utilisation des caméras
Principes d'utilisation des matériaux
Orbite de rotation
Quelques techniques de rendu

Création et manipulation des Primitives

Création avec les Primitives de base
Créer les primitives avancées
Création des Objets Architecturaux
Utiliser le Gizmo de transformation
Méthode de sélection et Renommer les objets .
Afficher et Masquer les objets
Le Modelage avec précision
Aligner et Déplacer précisément les éléments

Modélisation Architecturale

Conception d'un intérieur : les murs . Ajouter des fenêtres
Les différents types d'escaliers
Feuillages : habiller un extérieur

Les Sous-objets Géométriques

Les différents types de sous-objets géométriques
Méthodes de sélections des sous-objets géométriques
Transformations des sous-objets
Ignorer la sélection arrière
Utilisation de la soft selection
Norme de surface

Création et manipulation des formes

Créer les formes de base
Créer un texte
Créer une forme avec plusieurs splines
Transformations des sous-formes
Édition des formes
Les pièges du modelage des Formes
Importer une forme depuis Adobe Illustrator
Editer une forme ou Convertir en forme éditable



3ds Max-modélisation

(Le texte en italique identifie les apports théoriques de la formation)

Extrusion de formes (Extrude)

Principes de l'extrusion de formes
Dessiner une forme pour l'extrusion et pièges à éviter
Extrusion de formes emboîtées (Nested Spline)
Différence entre Extrusion (Extrude) et Biseau (Bevel)

Révolution de formes (Lathe) Principes et pièges de la révolution de forme .

Dessiner une forme pour une révolution
Révolution d'une forme
Utiliser la commande Outline
Le modificateur Shell
Changer l'axe d'une révolution

Créer un objet extrudé (Loft)

Principe de l'objet extrudé
Quelques considérations préalables
Créer un objet extrudé avec plusieurs forme
Objets Extrudés et Formes combinées
Les paramètres de déformations
La déformation d'ajustement
Une alternative à l'objet extrudé : SWEEP (Balayage)

Modélisation de Base & Modificateurs

Courber (Bend)
Déplacer (Displace)
Déformation de formes libres (FFD, Free Form Deformation)
Treillis (Lattice)
Bruit (Noise)
Sectionner (Slice)
Appliquer un modificateur aux sous objets

Modélisation Avancée & Modificateurs

Cheveux et Fourrure (Hair & Fur)
Copier et coller les modificateurs
Gestion de la pile des modificateurs
Quelques modificateurs pour terminer
Gérer les modificateurs favoris

Modelage Polygonale

Qu'est-ce que le modelage polygonale
La commande : Retenir/Rapporter (Hold Fetch)
Edition de Maille et Convertir en Objet Maillé
Objets Maillés ou Objets Polygonaux
Ajuster les sous-objets sommets (Vertices)
Maitriser les sous-objets Arêtes (Edges)
Maitriser les sous-objets polygone (Box Modeling)
Sous-division de surface (Subdivision Surface)
Peinture de déformation (Paint Deformation)



Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com

3ds Max-modélisation

5 jours
(35 heures)

Modélage avec les objets composés (Compound Object)

Les opérations Booléennes
Quelques précautions à prendre avec les opérations booléennes
Quelques mots sur ProBoolean
Conformer (Conform)
Connecter (Connect)
Disperser (Scatter)
Fusion de forme (Shape Merge)
Terrain

Complexifier et simplifier un objet

L'importance et les pièges du niveau de détail des objets
Lissage de Maille (MeshSmooth)
TurboSmooth
Le modificateur Polygone (Tessellate)
Le modificateur Optimiser (Optimize)

Dupliquer et Assembler les objets

Copier un objet . Créer une instance . Créer une référence . Rendre unique un objet . Notion de Groupement . Attacher les objets . Utilisation de la fonction lier Le Modelage de Surface
Qu'est-ce que le modelage de surface ?
Créer un réseau de courbes personnalisé
Créer et éditer la surface des grilles
Travailler avec des formes fermées

NURBS (Non-Uniform Rational Basis Splines)

Créer des NURBS avec les courbes
Créer des NURBS avec les surfaces
Créer des surfaces NURBS avec les courbes . Fusionner et filet NURBS (Blends & Fillets)
Projection & Courbes sur les surfaces
Des primitives aux NURBS



Big Pebble

Sarl au Capital de 8000 euros - 422 692 004 00019 RCS Lyon

507 avenue du 8 mai 45

69300 Caluire

Tel. 04 72 27 09 75 - mel : infos@bigpebble.com - www.bigpebble.com