



## **INITIATION AU LOGICIEL 3D STUDIO MAX**

**Les domaines abordés seront les suivants :**

### **❖ INTRODUCTION RAPIDE A LA 3D**

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

### **❖ INSTALLATION ET CONFIGURATION DE 3DSMAX**

- Mise en place du logiciel et réglages en fonction du Hardware

### **❖ L'INTERFACE UTILISATEUR DANS 3D STUDIO MAX**

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

### **❖ LA GESTION DES FICHIERS DANS 3D STUDIO MAX**

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

### **❖ CREATION ET EDITIONS D'OBJETS DANS 3D STUDIO MAX**

- Les primitives, les objets maillés et composés

### **❖ EDITION D'OBJETS DANS 3D STUDIO MAX**

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

## ❖ **CREATION PAR SPLINES ET OBJETS COMPOSES DANS 3D STUDIO MAX**

- Splines et formes
- Formes libres
- Corps et objets extrudés
- Objets composés, opération booléennes

## ❖ **TEXTURE DANS 3D STUDIO MAX**

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

## ❖ **LA SCENE ET L'ANIMATION DANS 3D STUDIO MAX**

- 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 AVEC 3D STUDIO MAX**

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