



Neuro Active

3DS Max

La formation « 3DS Max » vous permettra d'acquérir une méthode de travail complète sur 3ds Max : de la modélisation au rendu ; de maîtriser les outils de modélisation polygonale et spline pour créer des objets complexes ; de créer et appliquer des matériaux réalistes avec des coordonnées UV précises ; de configurer des scènes lumineuses cohérentes avec le moteur de rendu Arnold ; et de produire un rendu final de qualité et préparer les éléments pour la postproduction. Le programme est donné à titre indicatif et sera adapté à vos besoins et votre niveau après audit. N'hésitez pas à nous contacter pour toute demande spécifique.

Pré-requis

Avoir une bonne maîtrise des outils informatiques et une première expérience en graphisme ou en modélisation 3D est recommandée.

Public concerné

Graphistes 3D, designers, architectes, illustrateurs ou toute personne souhaitant concevoir des visuels 3D professionnels.

Durée et tarif de la formation

La durée de la formation varie en fonction du niveau de base de l'apprenant et des objectifs d'utilisation formulés. Les tarifs sont disponibles sur devis.

Contenu de la formation

Interface et organisation du travail

Navigation dans l'interface (barres, vues, menus contextuels)

Raccourcis essentiels et outils de précision (accroches, règles, grilles)

Gestion des scènes : calques, groupes, jeux de sélection

Points de pivot, axes, et repères pour la modélisation

Configuration du logiciel : unités, sauvegardes, préférences

Formats d'import/export : OBJ, FBX, STL, DWG, AI, etc.

Techniques de modélisation 3D

Création d'objets avec les primitives et opérations booléennes

Modélisation à partir d'images, plans ou fichiers vectoriels (AutoCAD/Illustrator)

Modélisation par splines et modificateurs (extrusion, révolution, balayage)

Modélisation polygonale (Edit Poly, extrusion, chanfrein, pont, lissage...)

Outils de duplication et symétrie (réseau, miroir, alignement)

Objets architecturaux intégrés (murs, escaliers, fenêtres, feuillages)

Utilisation et importation de bibliothèques d'objets 3D

Création et gestion des matériaux

Utiliser l'éditeur de matériaux : interface simple et avancée

Création de matériaux : Physique, Standard, Multi-Sous-Objets

Gestion des textures : Bitmap, Bruit, UVW Mapping

Application des ID matériaux et dépliage UV pour texturing complexe

Lumières et éclairage réaliste

Lumières standards et photométriques

Paramétrage du système Soleil & Ciel (Daylight System + Exposure Control)

Techniques d'éclairage pour scènes Studio et Architecturales

Positionnement et intensité pour effet dramatique ou réaliste

Rendu professionnel avec Arnold

Création et paramétrage de caméras physiques

Introduction au moteur Arnold : qualité, sampling, bruit, exposure

Paramètres avancés : profondeur de champ, lumière indirecte, AOV

Comparaison rapide avec ART Renderer et autres moteurs intégrés

Export d'éléments de rendu (passes) pour retouche dans Photoshop ou After Effects