

# FICHE PEDAGOGIQUE FORMATION 3DS MAX PERFECTIONNEMENT

|                              |   |
|------------------------------|---|
| <b>Localisation</b>          | Synthèses 4, allée de la Bourgonnette 35000 Rennes  |
| <b>Type</b>                  | Formation courte  |
| <b>Durée</b>                 | 5 jours   |
| <b>Public visé</b>           | Salariés, demandeurs d'emploi, particuliers   |
| <b>Pédagogie</b>             | Atelier personnalisé en présentiel  |
| <b>Prérequis</b>             | Travailler régulièrement sur 3ds Max, connaître les bases du logiciel ou avoir suivi le module 3ds Max Initiation   |
| <b>Évaluation</b>            | Tests de positionnement en entrée et sortie de formation  |
| <b>Programme pédagogique</b> | <p><b>Imports</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Gérer les imports Dwg, Skp, Fbx...</li> <li>● Fusionner les fichiers</li> <li>● Remplacer des éléments</li> <li>● Gérer les scènes Xréf</li> <li>● Gérer les conteneurs</li> </ul> <p><b>Modélisations avancées</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les objets composés</li> <li>● Hard surface Polygonal</li> <li>● Organique Polygonal</li> <li>● Open Subdiv</li> <li>● Modélisation Graphite avancée</li> <li>● Modes libres</li> <li>● Modificateurs et deformers</li> <li>● Modélisation NURBS</li> </ul> <p><b>Matériaux avancés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Le Slate Material en détail</li> <li>● Vray Mat ou Mental Ray Mat</li> <li>● Multi sous objets</li> <li>● Matériaux composés</li> <li>● Matériaux fusions</li> <li>● Map avancées</li> </ul> <p><b>Photoréalisme</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Géométries et l'art du détail</li> <li>● L'éclairage et les sources IES (constructeurs)</li> <li>● L'environnement studio</li> <li>● Le système lumière du jour avancé avec Vray</li> <li>● La caméra physique et les réglages photographiques</li> <li>● Les corrections gamma LUT</li> <li>● Les listes de lumières</li> <li>● L'assistant Analyse de l'éclairage</li> </ul> <p><b>Le rendu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L' illumination globale</li> <li>● L' anti-aliasing</li> <li>● Le frame buffer</li> <li>● L' active shade avec Vray RT</li> <li>● Les éléments de rendu</li> </ul> <p><b>Compositing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les jeux d'état</li> <li>● L'occlusion ambiante</li> <li>● La profondeur Z</li> <li>● Les effets de post production</li> <li>● Les éléments de rendu dans Photoshop</li> <li>● Les formats de sortie EXR</li> </ul> <p><b>Modules supplémentaires</b></p> |

|                      |  |
|----------------------|--|
|                      | <ul style="list-style-type: none"><li>● S'initier à la simulation avec Mass FX</li><li>● Découvrir le texturing avec la fenêtre toile</li><li>● Disposer des objets avec la Peinture objet</li><li>● Placer des personnages avec Peupler</li></ul> |
| <b>Coût horaire</b>  | Contactez-nous : 02 99 26 95 26 (Rennes) / 04 28 29 05 50 (Lyon)   |
| <b>Accessibilité</b> | Locaux de plain pied et toilettes accessibles  |

version du 03/04/2025