

## Déroulé de l'action

- **Type de stage**  
Session Inter-entreprises  
Session Intra
- **Horaires**  
9H00-12H00 /13H30-17H00
- **Méthode pédagogique**  
Alternance exposés  
théoriques  
et exercices pratiques
- **Suivi et assistance**  
Support de cours adapté  
au logiciel étudié et  
au niveau suivi  
Assistance téléphonique  
gratuite et illimitée
- **Validation des acquis**  
Exercice de validation en fin  
d'action

# 3DS Max – Perfectionnement

## Design et architecture

**Objectif :** Perfectionner ses connaissances sur 3DS Max afin de créer une scène aux rendus réalistes animés ou statiques.

*A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :*

- Créer des scènes complexes
- Maîtrise de la modélisation sous 3DS Max

**Pré-requis :** Avoir de solides bases d'utilisation du logiciel 3DS Max.

- 2 jours -

### Contenu de formation

#### Modélisation avancée

- Gestion des maillages poussés
- Utilisation et compilation des modificateurs
- Utilisation des références (container, asset tracking, proxy...)

#### Mise en scène

- Mise en place de caméras physiques avec leurs réglages
- Festion des éclairages photométriques
- Environnements et HDRI
- Effets atmosphériques

#### Texture

- Dépliage UVW pour textures complexes
- Création de textures procédurales complexes
- Création de textures prédéfinies avec le plug-in Substance
- Conversion des textures sur moteurs de rendu (Mental Ray, V-Ray...)

#### Animation

- Utilisation des courbes d'animation
- Création de contraintes d'animation
- Gestion des contrôleurs
- Création d'une animation par Reactor et Cloth

#### Rendu

- Paramétrage du rendu
- Réglages des passes de rendu pour le compositing ( Zdept, occlusion...)
- Rendu en illumination globale (réflexion, caustique...)
- Optimisation des rendus (reglage final gather, Global illumination)