

# NORDIGITAL

## 3DS MAX – Perfectionnement

### Objectifs pédagogiques :

Au travers d'exemples concrets et adaptés, les stagiaires découvrent les fonctionnalités avancées de 3DS MAX afin de créer et de réaliser des projets d'une qualité professionnelle.

### Pré-requis :

Bonne connaissance de l'environnement informatique PC, La pratique d'un logiciel de création graphique (Gimp, Photoshop) est conseillée.

### Détails de la formation

#### Modélisation avancée

Gestion des plug-ins de construction.  
Gestion des maillages avancés.  
Utilisation des modificateurs spéciaux.

#### Mise en scène

Organisation d'une scène  
Mise en place de la caméra avec ses réglages spécifiques.  
Élaboration et gestion d'un éclairage complexe.  
Les effets atmosphériques.

#### Animation

Utilisation de la fenêtre du Graph-Editor.  
Pondération de mouvement.  
Expressions du mouvement.  
Gestion de la cinématique.

#### Animation avancée

Initiation à l'animation pour les personnages.  
Gestion de la cinématique inverse.  
Exploitation d'un squelette.  
Ajustement des mouvements.

#### Les particules

Création et réglages.  
Utilisation et organisation.  
Optimisation du temps de calcul.  
Les particules.

**Durée** : 5 jours (35 heures)

**Lieu** : 38, rue du Faubourg de Béthune - 59000 Lille  
*ou sur site*

**Horaires** : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

**Dates et Tarif** : nous contacter

**NORDIGITAL**  
**09 53 72 21 73**

Mail : contact@nordigital.fr  
Site : www.nordigital.fr

# NORDIGITAL

## 3DS MAX – Perfectionnement *suite*

### **Utilisation des éléments particuliers de 3DSMax**

Les aides à la construction.  
Les structures de déformations.  
L'animation temps réel.

### **Rendu et finalisation**

Gestion des textures pour la finalisation d'un projet.  
Organisation des objets.  
Utilisation du V-Post.  
Paramétrages du rendu.  
Travail avec le rendu de texture.

### **Exportation**

Pour la vidéo.  
Pour le Web et spécifiquement le W3D.  
Exportation pour le compositing et plus spécifiquement pour Combustion et After Effects.