



## Tutoriel 3ds Max 8 et 9 - La modélisation

---

46 leçons

Durée estimée : 09h00

Référence : BFEP-831

- Présentation de 3ds Max
- Présentation du logiciel et configuration requise
- Démarrage et présentation de l'interface
- Spécificités de l'interface
- Fichiers, affichage et navigation d'une scène
- Les différentes classes d'entités
- Propriétés et pivot d'une entité
- Objet et sous-objet
- Les différents outils de sélection
- Déplacer, orienter et mettre à l'échelle un objet
- Comprendre le système de coordonnées de références (Ref.coord system) et utiliser les
- Cacher et geler des objets
- Organiser sa scène avec les groupes, liens (link) et calques (layers)
- Préférences générales et configuration des chemins
- Comment personnaliser son interface (raccourcis clavier, barre d'outils, menus)
- Définir des réglages communs pour un projet avec le fichier Maxstart
- Présentation modèles
- Création basique d'objets : création d'un mur (partie 1/3) avec la primitive Box
- Création basique d'objets : création d'un radiateur (partie 1/2) avec la primitive éton
- Création basique d'objets : Création d'une fenêtre avec la primitive spéciale Windows
- La pile des modificateurs, notions d'instances : création d'un guéridon (partie 1/3)
- La pile des modificateurs, notions d'instances, niveau objet et sous-objet : création d'u
- Notion d'optimisation de géométrie : finition du radiateur (partie 2/2, modificateur Opt
- Création d'une lampe à pétrole (édition de Spline, modificateur Lathe)
- Création d'une pendule de bureau (partie 1/3, édition de Spline, modificateur Extrude)
- Création d'un globe terrestre (partie 1/2, édition de Spline, modificateur Sweep)
- Création d'un miroir (modificateur Sweep)
- Création d'un tableau (modificateur Sweep avec forme personnalisée)
- Création d'une nappe (partie 1/2, modificateur Cloth)
- Opération entre 2 volumes : l'objet Booléen (création d'un mur, partie 2/3)



## Tutoriel 3ds Max 8 et 9 - La modélisation

---

46 leçons

Durée : 09h00

Référence : BFEP-831

- Opération entre un volume et une forme : l'objet Shapemerge (création d'une pendule, par
- Opération entre plusieurs formes : l'objet Loft (création d'une lampe de bureau)
- Finition du mur (partie 3/3) par édition polygonale basique
- Création de plinthes par édition polygonale avec le Create shape from selection
- Finition de la pendule (partie 3/3) par édition polygonale en symétrie
- Finition du guéridon (partie 3/3) en édition polygonale avec l'Extrude along spline et H
- Finition du globe terrestre en édition polygonale avec le Bridge (partie 2/2)
- Ajout de détails au maillage de la nappe avec le modificateur HSDS (partie 2/2)
- Finition d'un maillage de main par lissage avec le modificateur Turbosmooth
- Construction de la partie supérieure
- Edition polygonale en symétrie
- Modélisation des tiroirs et de la porte
- Création des poignées et du socle
- Fonctions de modélisation avec 3ds Max9
- Demo - Le mot de l'auteur avec Tuto 3ds Max 8 & 9 la modélisation
- Demo - Création d'une nappe (partie 1/2)
- Quiz