Ref. formation 54S1800802-0

Autodesk 3ds Max (ACU certification officielle éditeur)

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

NEURO ACTIVE
Jean-françois CADU
05.49.76.79.18
jf.cadu@neuroactive.net

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

aucune

Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

- S'initier à la composition et la modélisation de scènes 3D avec 3DS Max - Passage de la certification Autodesk 3DS...

Contenu et modalités d'organisation

Prise en main de l'interface utilisateur - Organisation des barres d'outils, des menus et des vues 3d - Utilisation des raccourcis claviers - Les outils de précisions (accrochage, alignement, règles, grilles) - Gestions des scènes (groupes, calques, jeux de sélection etc...) - Gestion des points de pivot et des axes - Optimisation des réglages du logiciel (unités, sauvegarde, annulations) - Gestion des fichiers : formats d'import, export, dossier de travail Modélisation - Les Primitives et les opérations booléennes - Modéliser à partir d'une photo, d'un plan image et vectoriel autocad ou illustrator - Modélisation à base de splines - Les modificateurs pour splines (Extruder, Révolution, Balayage) - Les modificateurs pour géométries (Editer poly, courbure, bruit, FFD, sectionner, coque, symétrie, lissage rapide etc...) - Gestion et importations des bibliothèques d'objets 3d - Utilisation des outils Réseau, Miroir, les Alignements - Les objets architecturaux (mur, fenêtre, porte, escalier, garde corps, feuillage) - La modélisation polygonale (outils d'extrusions, chanfreins, insertion, pont, lissages etc...) Matériaux - L'éditeur de matériaux et ses options, le mode simple ou détaillé. - Les différents types de matériaux et de textures (Physique, Arch&Design, Standard, Multi sous-objet, Bitmap, Bruit, Correction couleur) - Le multi sous-objet et les Id matériaux pour appliquer plusieurs matériaux - L'application des coordonnées de textures UVW Lumières - Les lumières photométriques et le système lumière du jour ou positionneur de soleil et leurs réglages approfondis à l'aide du contrôle d'exposition photographique - Technique d'éclairage Studio photo et Architectural Rendu - Création d'une caméra physique et réglage de ses paramètres - Comparatif entre le rendu Art, Arnold, Mental Ray et Iray - Les paramètres avancés de rendu Mental Ray (antialiasing, regroupement final, illumination globale, précision des ombres, des réflexions et des réfractions.) - Les paramètres avancés de rendu Art et Arnold (qualité de rendu, filtre de bruit, Sampling) - Les éléments de rendus et leurs utilisations dans photoshop (couche d'occlusion, reflection, refraction, id materiau, Zdepth).

…

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Mixte**

Validation(s) Visée(s)

Autodesk 3ds Max (ACU certification officielle éditeur) - *Sans niveau spécifique*

MON COMPTE FORMATION Éligible au CPF

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
S354561	du 08/03/2018 au 31/12/2023	La Rochelle (17)	NEURO ACTIVE		MON COMPTE FORMATION	FPC
S354562	du 08/03/2018 au 31/12/2023	Chasseneuil-du-Poitou (86)	NEURO ACTIVE		MON COMPTE FORMATION	FPC
S354560	du 08/03/2018 au 31/12/2023	Niort (79)	NEURO ACTIVE		MON COMPTE FORMATION	FPC
00553674	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Niort (79)	NEURO ACTIVE		MON COMPTE FORMATION	FPC
00553675	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Chasseneuil-du-Poitou (86)	NEURO ACTIVE		MON COMPTE FORMATION	FPC