

Dessinateur graphiste CAO/DAO 2D/3D sur logiciel 3DS max

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARINFO NIORT
Alexandre PRIN
02.44.40.41.45
aprin@arinfo.fr

Accès à la formation

Publics visés :

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

Sélection :

Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Non renseigné

Prérequis pédagogiques :

Connaissance de l'outil informatique
impérative. Notions de dessin technique
souhaitées.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Savoir modéliser, animer, visualiser en 3D, des scènes et projets professionnels, avec un rendu réaliste, notamment en architecture et jeux vidéo. Maîtriser la production d'un rendu de projet avec 3DS Max. Produire des rendus photoréalistes en images fixes ou animées.

Contenu et modalités d'organisation

Découverte du logiciel : Présentation du logiciel et du vocabulaire utilisé. Description de l'interface. **Modélisation :** Les principes de la modélisation polygonale. Description et utilisation des outils pour construire un objet. Les différents modes sous-objets et menus de la fonction Edit Poly. La modélisation par spline. Description et utilisation des différentes fonctions offertes par les modificateurs. Utilisation de la fonction Loft. **Matériaux :** Définition des matériaux. Description de l'éditeur de matériaux. Principes de construction généraux. Définition et utilisation des coordonnées de mapping d'un objet. Application de matériaux sur les objets réalisés. **Lumières :** Définition de la lumière dans une scène 3D. Présentation des lumières (standards / photométriques). Les différents algorithmes d'ombrage. Description des paramètres. **Fonctions supplémentaires :** Importation d'un plan DWG. Présentation de primitives supplémentaires. Le réseau. Quelques modificateurs (courbure, FFD, coque, symétrie, torsion, étirer...). **Mental Ray :** Introduction à Mental Ray, présentation de l'interface. Mise en place d'un rendu en extérieur, avec l'utilisation du Daylight. Présentation des SkyPortal et mise en place d'un rendu en intérieur. Présentation de l'illumination globale, du regroupement final. Contrôle d'exposition. Paramétrage de la qualité du rendu. **Animation :** Principes généraux de l'animation, présentation de l'interface. Création de clés d'animation. Enregistrement d'une animation. Création d'une trajectoire pour la caméra. Animation des modificateurs. **Fonctions supplémentaires :** Ambient occlusion. Iray render / garment maker. Alignement des perspectives. Mode libre.

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

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00184731	du 13/01/2020 au 31/12/2021	Niort (79)	ARINFO NIORT		Non éligible	