

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

VERTEGO INFORMATIQUE  
Marie-Hélène Camborde  
05.59.14.62.62  
contact@vertego.fr

## 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 :

Entretien

## Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

## Conditions d'accès :

Bâtiment conforme à l'accessibilité aux  
personnes en situation de handicap

## Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de  
professionnalisation  
possible ?

Non

## Objectif de la formation

Concevoir des objets 3D dans un environnement 2D. Créer des matériaux complexes. Placer des lumières. Importer des objets 3D créés avec d'autres logiciels 3D. Effectuer des rendus photo-réalistes.

## Contenu et modalités d'organisation

01. IDENTIFIER LA PHILOSOPHIE DU LOGICIEL Place de Dimension CC dans la chaîne de production 02. GÉRER L'INTERFACE Emplacement et gestion des outils et des palettes Options et optimisation de la fenêtre d'affichage 03. GÉRER LA NAVIGATION DANS L'ESPACE 3D Utilisation de la caméra Orbite et de l'outil Déplacement et zoom Gestion de l'outil Déplacement et zoom Changement et mémorisation des vues Les indicateurs d'alignement et de distances 04. UTILISER LES OUTILS SUPPLÉMENTAIRES DE DIMENSION CC Baguette magique , Pipette, Outil horizon 05. METTRE EN PLACE D'UNE SCÈNE 3D Placer des éléments 3D de base sur la scène Unités et dimensions Gestion des coordonnées des objets Utilisation des objets inclus dans Dimension CC (modèles) Application de textures pré configurées Import d'objets 3D créés dans d'autres logiciels 3D 06. CONCEVOIR DES TEXTURES AVANCÉES Modification des textures de Dimension CC Import de textures externes, de matières substance Importation de fichiers Photoshop et Illustrator Gestion des différents canaux Opacité Réflexion Application de texture à une sélection Mémorisation des sélections 07. GÉRER LA LUMIÈRE Mise en place de lumières Option des lumières et ombres Les environnements ambiants Mémorisation des sélections 08. FINALISER Incrustations d'objets 3D dans des images de manière réaliste 09. GÉRER LE RENDU Calculs d'objets de scène Optimisation du rendu Les différents modes d'export d'image

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
00439386	du 12/02/2024 au 31/12/2025	Pau (64)	VERTEGO INFORMATIQUE		Non éligible	FPC