

## PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION 2 NIVEAUX DISPONIBLES

### ☆ Opérationnel

### ☆☆ Perfectionnement

#### ☆ Interface utilisateur et l'organisation

- La navigation
- Les transformations
- Les calques et les groupes
- Les liaisons et filtres

#### ☆ Modélisation

- Les objets Polygones éditables
- Les splines
- Les modificateurs
- Les modélisations hybrides
- Les surfaces Patch, NURBS
- Les Graphites Modeling Tools
- Les déformations

#### ☆ Matériaux

- L'éditeur de matériaux
- Les matériaux standards
- Les maps standards
- Les matériaux Mental Ray
- Les textures versus procédural

#### ☆ Textures

- Le modificateur texture UVW
- Les développés d'UV simples
- Les échelles de textures réalistes
- Les formats de textures

#### ☆ Lumières

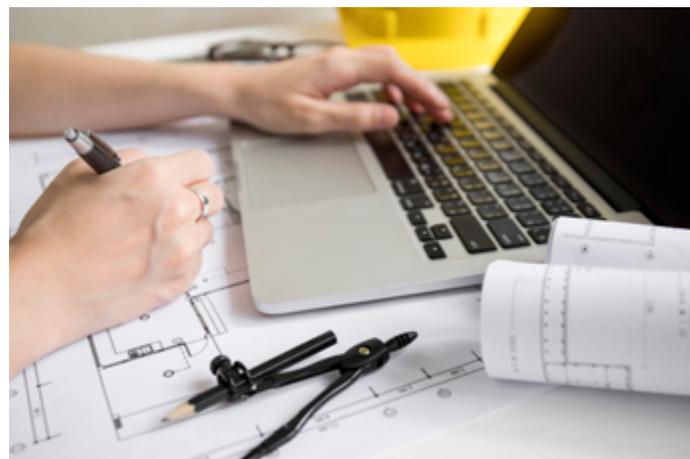
- Les lumières standards
- Le dôme de lumière
- Les lumières photométriques
- Le système Lumière du jour
- L'éclairage studio

#### ☆ Environnement

- Les arrières plans
- Le ciel physique
- L'environnement HDRI
- Les atmosphères et effets

#### ☆ Caméras

- Standard versus Physique
- Les réglages photographiques
- Les contrôleurs d'exposition



#### OBJECTIFS

- ☆ Etre capable de travailler en autonomie sur la création de volumes et le rendu de projets 3D.
- ☆☆ Découvrir la culture de l'imagerie de synthèse.

#### PRÉ-REQUIS

- ☆ Connaître l'environnement informatique.
- ☆☆ Maîtriser un logiciel de dessin technique 2D ou connaître un modeleur 3D.

#### MODALITÉS

##### PUBLIC

Demandeurs d'emploi, particuliers, salariés, entreprises.

Toute personne souhaitant acquérir des compétences pour l'utilisation du logiciel et de toutes ses fonctionnalités annexes.

##### ÉVALUATION

**En cours de formation :** suivi des acquis.

**Fin de formation :** questionnaire de satisfaction et attestation de fin de formation.

##### PÉDAGOGIE

Formation en présentiel, distanciel, ou hybride.

Pédagogie active « learning by doing » : la pratique au cœur de la formation à plus de 80%.

Formateur spécialisé dédié et référent pédagogique pour le suivi individuel de la formation.

Assiduité vérifiée par demi-journée avec émargement.

### ☆ Animation

- La Time line
- Les transformations et clés auto
- Les animations le long d'un chemin
- Les animations des modificateurs

### ☆ Rendu

- Standard versus Mental Ray
- Le réglage des moteurs de rendu
- Radiosité versus illumination globale
- Les passes de rendu
- Les formats de fichiers