

## 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