

PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION 1 NIVEAU DISPONIBLE

☆ Opérationnel

☆ 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

- La 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

- ☆ être capable de travailler en autonomie sur la création de volumes et le rendu de projets 3D.

PRÉ-REQUIS

- ☆ Aucun

RECOMMANDATIONS

Une bonne maîtrise de l'outil informatique est recommandée. Des connaissances en dessin, architecture, design ou CAO constituent un avantage.

MODALITÉS

PUBLIC

Tout 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
attestation de fin de formation

PÉDAGOGIE

Formation en téléprésentiel avec suivi distanciel post formation.

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