tuto.com

Formation 3DS Max

519H | Avec Mentor | 100% à distance

Entièrement finançable

Objectifs de la formation

Vous souhaitez vous diriger vers les métiers de l'animation 3D en freelance ou en studio de production ? Grâce à cette formation 3Ds Max en ligne, vous maîtriserez le logiciel Autodesk. Vous serez ainsi capable de modéliser tout type d'objet 3D, de le texturer et d'utiliser des moteurs de rendus complexes et photo réalistes. Cette formation 3DS Max se compose de cours en vidéo réalisés par des experts du domaine, et d'exercices pratiques. Vous êtes également suivi par un Mentor professionnel individuel.

- Maîtrisez toutes les étapes de la création 3D avec Autodesk 3ds Max
- Apprendre les techniques de modélisations simples et complexes
- Savoir texturer un objet 3D
- Savoir utiliser les lumières et matériaux
- Comprendre tous les paramètres qui composent le rendu 3D
- Savoir préparer un modèle pour l'animation
- Comprendre le workflow de production
- Savoir choisir ses outils de rendus en fonction des contraintes imposées
- Savoir personnaliser 3ds Max et optimiser son utilisation
- Savoir utiliser des outils annexes de conception 3D.

En résumé

- Cours **100% en vidéo**.
- **519h** de formation en ligne.
- **4h** d'échanges individuels en visio avec un **Mentor dédié**.
- Des ateliers pratiques.
- 1 projet professionnel à présenter.
- Prix : **3 114€ HT**
- **Financement jusqu'à 100%** via Pôle emploi ou OPCO.

Contactez-nous pour en parler ou pour établir un devis gratuit. On répond à toutes vos questions et on vous accompagne sur la création de votre dossier pour pouvoir commencer au plus vite.

Pourquoi choisir Tuto.com ?

Tuto c’est 12 ans d'expérience dans la formation en ligne, et des milliers d’apprenants satisfaits.

Des Avis Excellents

“La formation est très pédagogique et en même temps très pointue. Elle fait un tour très complet du logiciel et de ses add ons.“

Cécile Rolland - Apprenante sur le parcours 3DS Max

“C'était une belle expérience très enrichissante, qui m'a permis de consolider mes connaissances et de me tenir à jour sur les technologies nouvelles liées à la 3D”

Olivier FOCK-KING - Apprenant sur le parcours 3DS Max

> Voir tous les avis sur Trustpilot

4,7 SUR 5

Classé excellent Trustpilot

Des témoignages d’anciens apprenants

Objectifs, organisation pour suivre la formation, bénéfices tirés… Découvrez les témoignages de ceux qui ont suivi nos parcours de formation.

Toutes les clés pour réussir

De plus, chez nous pas d’options surprises, tous les éléments essentiels à votre réussite sont compris dans le tarif annoncé :

- Accompagnement individuel d’un Mentor expert.
- Communauté d'apprenants et salons d’entraide.
- Équipe support présente et réactive.
- Contenu du parcours disponible à vie.

- Formateurs professionnels dans leurs domaines.
- Exercices pratiques et projet pro à présenter.
- Entièrement finançable.
- Démarrage toute l'année.

Méthode Pédagogique

Le parcours de formation s'appuie sur des **cours 100% en vidéo** afin de vous laisser **autonome** et libre de vous organiser comme vous le souhaitez.
Le soutien d'un **Mentor** professionnel, d'une **communauté** d'apprenants et de l'équipe **support** en cas de besoin, vous permet de ne jamais vous sentir seul !

Un dispositif complet pour votre apprentissage

Un apprentissage 100% en vidéo

Plus efficace qu'un livre et plus accessible qu'une formation traditionnelle, la vidéo permet un apprentissage progressif et favorise l'ancrage mémoriel grâce à la répétition.

Vous êtes libre d'organiser vos temps de formation comme vous le souhaitez grâce à des cours 100% en ligne, accessibles d'où vous voulez, 24h/24.

Des exercices pratiques

De nombreux exercices pratiques et ateliers spécifiques viennent compléter les apports théoriques. Ils permettent de tester régulièrement les acquis.

Des ressources multiples, disponibles à vie

La formation s'accompagne de nombreux fichiers sources, supports et templates qui agrémentent votre formation. Les vidéos de formation ainsi que les ressources de travail restent accessibles sur votre compte tuto.com, même après la fin de votre formation.

Une communauté d'entraide

Une communauté d'apprenants et d'alumni est disponible sur Slack pour échanger sur les difficultés rencontrées, donner des retours sur vos réalisations ou répondre à vos questions.
Les salons d'entraide vous permettent de poser des questions directement aux formateurs. Vous êtes autonome mais jamais vraiment seul 😉

Un Mentor individuel

Un Mentor professionnel, expert dans son domaine, vous est attribué en début de parcours. Vous échangez en direct (audio ou vidéo, au choix) lors de sessions individuelles librement programmées. Il personnalise votre apprentissage, donne ses retours sur votre travail et vous coache pour vous aider à avancer !

Un projet Pro

En fin de formation, vous préparez un projet professionnel de façon autonome, afin de mettre en pratique les notions acquises pendant votre cursus. Vous présentez votre projet à votre Mentor.

Une équipe dédiée

Une équipe dédiée aux parcours, sympa et réactive, est présente pour répondre à vos questions, maintenir votre motivation et vous accompagner vers la réussite.

Un certificat de complétion

Une fois la formation suivie, les tests passés et le projet pro validé, vous obtenez un certificat de complétion que vous pourrez fièrement arborer. Ce dernier atteste de vos nouvelles compétences.

Le Programme de la formation

Les temps indiqués comprennent les temps de cours + les temps de mise en pratique / exercices.

SESSIONS LIVE / 4H

Le parcours est rythmé par 4H de sessions Live en visioconférence avec votre mentor, qui pourra répondre à vos questions, vous coacher et vous accompagner tout au long de votre formation.

MODULE 1 - LES FONDAMENTAUX DE LA 3D / 3H30

Dans ce module d'introduction, vous allez apprendre les fondamentaux de la 3D pour vous permettre de faire la lumière sur les techniques à mettre en place pour la création d'une image 3D, que ce soit pour l'architecture, l'animation, le cinéma ou le jeu vidéo.

Compétences développées

- Un peu d'histoire
- Les grands domaines actuels de la 3D
- Les principes de la 3D
- Les interfaces des logiciels 3D
- Les différentes étapes de la 3D: Modeling, Shading /Texturing, Lighting, Rendering/
- Compositing
- L'Animation
- Les métiers associés
- Les grands logiciels généralistes de 3D
- Les logiciels spécialisés
- Les grands moteurs de rendus
- L'impression en 3D

MODULE 2 : PRISE EN MAIN ET MODÉLISATION / 66H

Ce premier module va vous permettre de découvrir 3ds Max. Une rapide prise en main de l'outil sera abordée, puis vous passerez rapidement dans le vif du sujet avec la modélisation 3D.

Compétences développées

Prise en main

- Naviguer dans l'interface de 3ds Max.
- Découverte de tous les modules, menus et fenêtres.
- Comment personnaliser l'interface.
- Création d'une première scène 3D simple pour vous constituer votre trousse à outils pour la modélisation.

Maîtrisez la modélisation

- Techniques de modélisation.
- Les primitives 3D, les objets composés, les objets AEC, la modélisation par splines, polygonale, les modificateurs et les outils Ribbons.
- 4 exercices pratiques : la modélisation d'un cabanon 3D, une pieuvre, un personnage et un logo 3D.

La modélisation optimisée pour le jeu vidéo

3ds Max est largement utilisé dans le secteur du jeu vidéo. La modélisation low poly est alors nécessaire. Vous apprendrez ici les techniques spécifiques pour obtenir des objets légers en polygones.

La sculpture numérique

La sculpture en 3D est une autre approche, complémentaire à la modélisation classique.

- Vous vous formerez ici à Mudbox, autre logiciel de chez 3ds Max, pour créer un visage humain réaliste.
- Vous apprendrez également à utiliser le module Hair and Fur pour ajouter des poils et cheveux.

MODULE 3 : MATÉRIAUX, TEXTURES, LUMIÈRES ET RENDU / 190H

Dans ce module vous allez apprendre à rendre de manière réaliste vos scènes. Cela passera par l'acquisition des techniques d'éclairage de vos scènes, le choix de vos matériaux et textures et de votre moteur de rendus et de ses paramètres. Des outils intégrés à 3ds Max mais également des outils externes comme Substance Painter ou VRay seront abordés et vous permettront de développer vos compétences avec des workflow actuels.

De très nombreux exercices pratiques abordent différentes mises en situation (création et rendu de peau réalistes, rendu packshot, architectural...)

Compétences développées

- L'utilisation des matériaux
- Les textures dans 3Ds Max
- Les UVs
- Les paramètres des rendus de Mental Ray
- 4 exercices pratiques de rendu

Le rendu réaliste avec VRay

Découvrez le moteur de rendu ultra-réaliste VRay et maîtrisez ses nombreux paramètres.

Le rendu réaliste avec Arnold

Lumières, matériaux, textures et paramètres de rendu ; explorez toutes les fonctions du moteur de rendu Arnold dans les moindres détails. Au programme plusieurs études de cas spécifiques telles que le rendu d'un visage humain et d'un véhicule et rendu architectural intérieur et extérieur.

Le texturing avancé avec Substance Painter

Substance Painter, est un module de peinture des textures de plus en plus utilisé dans le monde de la 3D. Apprenez à utiliser le workflow 3ds Max / Substance Painter grâce à ce module.

Le rendu réaliste avec Corona Renderer

Lumières, matériaux, textures et paramètres de rendu ; explorez toutes les fonctions du moteur de rendu Corona dans les moindres détails. Avec là aussi des ateliers pratiques dédiés au rendu photo réaliste

MODULE 4 : CRÉATION DE PERSONNAGES ET RIGGING / 63H

Vous maîtrisez désormais les techniques de modélisation et de texturing. Vous allez attaquer un autre gros bloc : la création de personnage pour l'animation. Vous développerez ainsi des techniques de rigging et de skinning et apprendrez à donner vie à vos modèles 3D.

Compétences développées

Créer rapidement un personnage 3D

- comment obtenir rapidement un personnage 3D avec Fuse
- créer facilement des personnages 3D avec Make Human

Le rigging et skinning sous 3ds Max

Une fois les modules externes abordés, voyons comment créer dans 3Ds Max un personnage prêt à être animé. Les aspects théoriques seront immédiatement couplés avec des mises en pratique.

- Créer un personnage en vue de l'animer
- Rigging de base et Rigging avancé
- Découverte de CAT

- L'animation Faciale
- L'animation avec Motion Flow
- L'animation avec Motion Builder.

MODULE 5 : SIMULATION PHYSIQUE / 79H

La simulation physique et les particules vous permettront de donner du réalisme dans l'animation de vos scènes. Dans ce module, différents cas seront abordés, toujours par la pratique !

Compétences développées

- La destruction d'objets
- La création de feu, flammes et fumée avec MassFX
- La création d'océan (sans plugin)
- Les particules avancées de Flow
- La simulation de vêtements avec Cloth
- La création de liquides avec Realflow
- Les Soft Bodies.

MODULE 6 : LE COMPOSITING 3D / 33H

Dans ce dernier module vous apprendrez à rendre vos projets 3D par passes en vue d'intégrer vos scènes 3D dans un projet de compositing (idéal pour apprendre à mixer la 3D et un environnement réel).

Compétences développées

- Utiliser RenderElements et le rendu par passes
- Apprendre la technique du Camera Mapping
- Apprendre le compositing avec After Effects
- Projet : créer un plan VFX complet de A à Z

PROJET PERSONNEL / 80H

Réalisation d'un mécha complet issu d'un concept art 2D. Vous devrez modéliser, texturer, rigger et faire le rendu (statique et turntable) de votre modèle.

PRÉSENTATION ORALE DU PROJET PROFESSIONNEL / 1H

L'aboutissement de votre formation 3Ds max passe par la présentation orale de votre projet professionnel à votre Mentor, en visioconférence.

L'évaluation des compétences

Les évaluations intermédiaires

En contrôle continu, elles peuvent prendre plusieurs formes :

- Présentations courtes : questions à l'oral pendant une session live
- Travaux pratiques indépendants à rendre
- QCM à la fin d'un module

Grand Oral : la présentation du projet final

Le projet Pro, validé en amont avec le mentor, devra mettre en pratique les différentes compétences clés abordées lors de la formation et répondre à un cahier des charges défini.

À l'issue de la présentation "grand oral", le mentor évalue le projet et délibère sur la validation des compétences du candidat.

> **Validation** : Pour valider son parcours, l'apprenant doit avoir une note moyenne générale minimale de 10/20.

Moyenne Générale correspond à la moyenne des notes suivantes :

Moyenne QCMs Modules : coef 1

Projet Professionnel : coef 2

Le certificat de complétion ou le parchemin de la certification seront édités et téléchargeables en ligne dans les 30 jours qui suivent la fin de la formation.

Prérequis & matériel

- Tout public.
- Tout niveau. Aucun prérequis hormis l'utilisation courante d'un ordinateur.
- Avoir accès à une bonne connexion Internet.
- Posséder un ordinateur, PC ou MAC, assez puissant pour les logiciels lors des mises en pratique.
- Posséder le(s) logiciel(s) étudié(s). Les logiciels et plug-ins nécessaires ne sont pas fournis avec la formation. Cependant nous pouvons proposer l'accès à certains logiciels dans leur version d'essai, ou à des tarifs étudiants. Contactez-nous pour en savoir plus.

Informations relatives aux personnes en situation de handicap : nos parcours de formation sont 100% en ligne. Ces derniers font appel à des techniques audiovisuelles et ne sont pas optimisés pour les personnes atteintes de surdité ou de cécité. Des prises en charges spécifiques pour le suivi de nos parcours sont indiquées dans cet article.

Débouchés

- L'animateur/animatrice 3D donne vie aux formes, personnages ou décors pour tout type de projets. La maîtrise de 3DS max est donc utile dans de nombreux secteurs : graphisme, communication, publicité, cinéma, jeux vidéo...
- Il ou elle peut se lancer en freelance ou être salarié pour un studio de production, ou une agence spécialisée.
- Le salaire moyen en début de carrière est d'environ 2 000€ bruts, et augmente au fil des années selon les projets réalisés.
- Les offres d'emploi sont courantes et variées.

Financement

Nos parcours de formation mentorés peuvent être financés par :

- **Pôle emploi**, via l'Aide Individuelle à la Formation (AIF) - à raison de 25h par semaine.
- Un plan de formation **Entreprise**, via l'OPCO : trouver votre OPCO
- Votre OPCO en tant qu'**auto-entrepreneur** : trouver votre OPCO
- **Autofinancement** : vous pouvez autofinancer votre parcours dans sa totalité. Dans ce cas, nous pouvons vous proposer un **échéancier sur 5 mois**.

Délais

Les inscriptions sont ouvertes toute l'année, il n'y a **pas de dates de sessions imposées**.
Le délai minimum avant de pouvoir démarrer votre formation, ainsi que le temps maximum pour la compléter, dépendent de votre moyen de financement.

Financement	Délai minimum avant démarrage	Temps de formation maximum
Pôle emploi (AIF)	1 mois après l'édition du devis	6 mois
OPCO	1 mois après l'édition du devis	12 mois
Autofinancement	À réception du paiement par virement (2 jours ouvrés minimum)	12 mois

Contactez-nous

Vous avez des questions à propos de cette formation ou de son financement ?
Vous souhaitez obtenir un devis gratuit ? N'hésitez pas à nous contacter :

- Prendre RDV pour un appel téléphonique à l'heure qui vous convient.
- Nous contacter par e-mail : pro@tuto.com
- Nous appeler : (+33) 01 84 80 80 29 - du lundi au vendredi, 10h-12h /14h-16h.
- Nous écrire : SAS WEECAST - 31 Rue d'Alger - 83000 Toulon France.

Contact Formation Professionnelle : **Lionel Riccardi**

Ils nous font confiance

Tous les jours des entreprises et des milliers d'apprenants se forment avec tuto.com.

Nous sommes organisme de formation certifié

- Tuto.com est **prestataire de formation agréé** (enregistré sous le numéro 93 83 04618 83). Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État.
- Tuto.com est certifié **qualité Qualiopi** pour ses actions de Formation, depuis le 04 Février 2020. Certificat n°: FR056803-3 / Affaire n° 8571006.
- Tuto.com est **centre certificateur officiel** ISOGRAD® pour les certifications TOSA®.
- Tuto.com est **centre habilité** ICDL® pour les certifications PCIE – Passeport de Compétences Informatique Européen.

Contact : pro@tuto.com

Pour résumer !

Se former avec tuto.com

Comment ça marche ?

1 — Choisir une formation

Consultez notre catalogue de formations mentorées : graphisme, vidéo, développement, 3D, IT, bureautique, marketing ...

2 — Déterminer son financement

- CPF si éligible, via MonCompteFormation
- Pôle emploi, via l'Aide Individuelle à la Formation (AIF)
- Via votre entreprise, et son OPCO
- Votre OPCO en tant qu'auto-entrepreneur
- Autofinancement

3 — S'inscrire

Les inscriptions se font toute l'année. Il n'y a pas de dates de session imposées.

100% CPF

Votre CPF finance la totalité de votre formation ? Vous pouvez vous inscrire directement sur MonCompteFormation – ou nous contacter :)

Devis sur mesure

Dans tous les autres cas, contactez-nous, nous établirons un devis sur mesure, adapté à votre situation et votre financement.

4 — Démarrer sa formation

Vous pouvez démarrer rapidement votre formation. Les délais exacts dépendent de votre mode de financement

Autofinancement : 2 jours ouvrés
CPF : 14 jours ouvrés
Pôle emploi / OPCO: 1 mois

5 — Se former à son rythme

Les cours sont 100% en ligne. Les vidéos sont accessibles 24h/24. Vous vous organisez comme vous voulez pour avancer. Un mentor dédié vous coache. Une communauté d'apprenants vous entoure.

6 — Valider sa formation

Vous présentez votre projet lors de votre grand oral de fin. Votre Mentor vous évalue. Vous obtenez un certificat de complétion et une certification reconnue pour les formations éligibles.

Vous êtes prêt pour évoluer dans votre vie professionnelle ou changer de métier !

Contact : pro@tuto.com