

SYLLABUS OFFICIEL

Examen ACU 3ds Max

Modélisation 3D et animation
avec Autodesk 3ds Max

Certification : Autodesk Certified User: 3ds Max

Niveau : Foundation / Entry-level | Public : Étudiants 3D / Game artists / Archviz artists

1. Présentation de la certification

L'examen **Autodesk Certified User: 3ds Max (ACU 3ds Max)** valide les compétences fondamentales d'utilisation d'**Autodesk 3ds Max**, application Autodesk dédiée à la modélisation 3D, le rendu et l'animation pour jeu vidéo, film, motion graphics et visualisation architecturale. Cette certification atteste de votre capacité à utiliser l'application selon les bonnes pratiques de l'industrie pour des carrières de 3D modeler, archviz artist, game asset artist, motion designer.

La réussite de cet examen unique conduit à l'obtention de la certification **Autodesk Certified User en 3ds Max**, délivrée par **Autodesk** via Certiport (Pearson VUE). Elle utilise la technologie **Live-in-the-Application (LITA)**: une portion de l'examen se déroule directement dans l'application 3ds Max installée localement, permettant aux candidats de démontrer leurs compétences réelles. L'examen requiert la **version Autodesk installée** (2024, 2025 ou 2026).

Informations clés

Code de l'examen	ACU 3ds Max (ACU-3dsMax)
Intitulé officiel	Autodesk Certified User: 3ds Max
Certification obtenue	Autodesk Certified User en 3ds Max
Application Autodesk	Autodesk 3ds Max
Niveau d'évolution	Après 400 heures de pratique, viser l'Autodesk Certified Professional (ACP) 3ds Max (pas d'ACP officielle distincte)
Éditeur officiel	Autodesk Inc.
Centre de test	Certiport (Pearson VUE) — OpenCertif est centre Certiport autorisé
Niveau	Foundation / Entry-level
Format de l'examen	Live-in-the-Application (LITA) via Compass : tasks dans l'application Autodesk + questions QCM et fill-in-the-blank
Version de l'app ciblée	Autodesk 2024, 2025 ou 2026 (Next Generation UI à partir de 2023)
Durée de l'examen	50 minutes

Nombre de questions	Environ 30 à 37 questions
Score requis	700 sur 1000
Prérequis recommandé	Environ 150 heures de pratique de l'application (recommandation Autodesk)
Langue de l'examen	Anglais (autres langues disponibles selon le produit et la version)
Âge minimum recommandé	14 ans et plus
Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite (liée à la version Autodesk passée)
Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise (voucher retake à utiliser sous 60 jours)
Modalité	En centre Certiport agréé (CATC) avec Compass + Autodesk app installée
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly après réussite
Voucher	Voucher Certiport (transmis par email après achat, valide 1 an)

2. Profil du candidat

En tant que candidat à l'examen ACU 3ds Max, vous développez et validez des compétences fondamentales d'utilisation de 3ds Max. Vous êtes capable de :

- Naviguer l'interface 3ds Max : viewports, Command Panel, Time Slider.
- Comprendre le système de viewports et de navigation 3D.
- Modéliser avec primitives (Box, Sphere, Cylinder, Plane).
- Appliquer des **Modifieurs** : Edit Poly, TurboSmooth, Bend, Twist.
- Créer des splines 2D et utiliser Lathe, Extrude, Loft.
- Texture les objets avec UVW Map et Unwrap UVW.
- Créer des materials avec **Slate Material Editor**.
- Paramétrer l'éclairage : Standard, Photometric, Sky / Sun System.
- Créer des cameras et gérer leurs paramètres.
- Animer avec keyframes et Curve Editor.
- Effectuer un rendu avec **Arnold** ou Scanline.
- Créer des particules et effets simples (Particle Flow).

L'examen évalue spécifiquement les familles de compétences essentielles à tout utilisateur 3ds Max :

- Interface, viewports et navigation
- Modeling 3D (primitives, splines, polys)
- Materials et textures (Slate)
- Lighting et cameras
- Animation et Curve Editor
- Rendering et effects

3. Prérequis et public cible OpenCertif

Aucun prérequis académique formel n'est exigé. Autodesk et Certiport recommandent toutefois :

- **Environ 150 heures de pratique Autodesk 3ds Max** (recommandation officielle).
- Accès à Autodesk 3ds Max (version 2024, 2025 ou 2026) installé localement.
- Windows-based computer (Macintosh non supporté pour les ACU LITA exams).
- Familiarité avec la navigation de base dans une application Autodesk.
- Notions de modélisation 3D et de design 3D recommandées.
- Anglais niveau scolaire suffisant pour comprendre les questions de l'examen.
- Aucun diplôme ou prérequis académique requis.

Public cible OpenCertif

- Étudiants en modélisation 3D, game art, archviz.
- Game artists et asset modelers junior.
- Archviz artists pour visualisation architecturale.

- Motion designers en agence ou en interne.
- Designers 3D et illustrateurs numériques.
- Profils en reconversion vers les métiers du 3D temps réel.
- Profils indépendants travaillant en freelance 3D.

4. Domaines de compétences mesurées

L'examen est structuré autour de 6 grands domaines de compétences. Le tableau ci-dessous indique le poids relatif de chaque domaine dans l'évaluation finale (version 2026 — aligné sur Autodesk 2024-2026, Next Generation UI). Les pondérations sont des estimations issues du guide officiel Unity / Certiport.

Domaine	Intitulé	Pondération
1	Interface, viewports et navigation	10 — 15 %
2	Modeling 3D (primitives, splines, polys)	25 — 30 %
3	Materials et textures (Slate)	15 — 20 %
4	Lighting et cameras	15 — 20 %
5	Animation et Curve Editor	15 — 20 %
6	Rendering et effects	10 — 15 %

Remarque : l'examen UCU Programmer dure environ 50 minutes pour 40 questions, soit environ 1 minute 15 par question. La gestion du temps est essentielle. Le score requis pour valider est de **500 sur 700** (sur une échelle officielle Unity de 200 à 700 points).

5. Détail des compétences mesurées

Cette section détaille de manière exhaustive l'ensemble des compétences couvertes par l'examen ACU 3ds Max, en s'appuyant sur les Objective Domains publiés par Certiport et Unity Technologies (version 2026 — aligné sur Autodesk 2024-2026, Next Generation UI).

1 Interface, viewports et navigation

10 — 15 %

1.1 Interface 3ds Max

- ▶ Identifier : Viewports (4 par défaut), Command Panel, Time Slider, Track Bar.
- ▶ Tabs : Create, Modify, Hierarchy, Motion, Display, Utilities.
- ▶ Main Toolbar et hotkeys.

1.2 Viewports

- ▶ Configurer Top, Front, Left, Perspective.
- ▶ Viewport Shading : Wireframe, Shaded, Realistic.
- ▶ ViewCube et Steering Wheels.
- ▶ Maximize Viewport (Alt+W).

2 Modeling 3D

25 — 30
%

2.1 Primitives

- ▶ Standard Primitives : Box, Sphere, Cylinder, Tube, Cone, Plane.
- ▶ Extended Primitives : ChamferBox, OilTank, Hose.
- ▶ Architectural objects : Walls, Doors, Stairs (AEC Extended).

2.2 Splines et Compound Objects

- ▶ Créer Lines, Circles, Arcs, Rectangles, NURBS curves.
- ▶ **Lathe** (révolution autour d'axe).
- ▶ **Extrude** spline en 3D.
- ▶ **Loft** et Sweep.
- ▶ Boolean : Union, Subtraction, Intersection.

2.3 Modifiers

- ▶ **Edit Poly** : vertex, edge, polygon edit.
- ▶ **TurboSmooth** et MeshSmooth.
- ▶ **Bend, Twist, Taper, Noise**.
- ▶ Modifier Stack et collapsing.
- ▶ **Symmetry** et **FFD** (Free-Form Deformation).

3 Materials et textures

15 — 20
%

3.1 Slate Material Editor

- ▶ Utiliser le **Slate Material Editor** (node-based).
- ▶ Compact Material Editor (alternative legacy).
- ▶ Créer Standard, Multi-Sub-Object, aiStandardSurface.

3.2 Maps et textures

- ▶ Bitmap, Procedural, Checker, Noise, Tile.
- ▶ Diffuse, Specular, Normal, Bump maps.
- ▶ Reflection / Refraction.

3.3 UVW mapping

- ▶ **UVW Map** modifier : Planar, Cylindrical, Spherical, Box.
- ▶ **Unwrap UVW** pour le mapping manuel.
- ▶ Optimizer et Flatten Mapping.

4 Lighting et cameras

15 — 20
%

4.1 Lights

- ▶ Standard Lights : Omni, Spot, Directional.
- ▶ **Photometric Lights** : Free Light, Target Light.
- ▶ **Sky / Sun System** pour l'éclairage solaire (archviz).
- ▶ Arnold Lights (Quad, Disk, Skydome).

4.2 Cameras

- ▶ Créer Standard, Physical et Target Cameras.
- ▶ Paramétrer FOV, Focal Length, Aperture.
- ▶ Depth of Field et motion blur.
- ▶ Safe Frames pour le cadrage final.

5 Animation

15 — 20
%

5.1 Keyframe animation

- ▶ Auto Key et Set Key modes.
- ▶ Time Slider et Track Bar.
- ▶ Trajectory display.

5.2 Curve Editor

- ▶ Éditer Animation Curves via Curve Editor.
- ▶ Tangents : Smooth, Linear, Step.
- ▶ Out-of-Range types : Loop, Cycle, Ping Pong, Relative Repeat.

5.3 Hierarchies et pivots

- ▶ Parent / Child relationships.
- ▶ Modifier Hierarchy via Schematic View.
- ▶ Pivot Point editing.

6 Rendering et effects

10 — 15
%

6.1 Renderers

- ▶ **Arnold renderer** (renderer par défaut depuis 3ds Max 2018).
- ▶ Scanline renderer (legacy).
- ▶ Render Setup : resolution, output, AA, GI.

6.2 Render to Texture

- ▶ Bake textures via Render to Texture.
- ▶ Lightmaps et normal maps baking.

6.3 Particles et Effects (notions)

- ▶ **Particle Flow** system.
- ▶ Standard Particles : Spray, Snow, Super Spray.
- ▶ Atmosphere effects : Fog, Volume Light.

6. Modalités pédagogiques OpenCertif

OpenCertif accompagne les candidats au ACU 3ds Max à travers un parcours blended-learning complet, combinant ressources e-learning interactives, projets pratiques en 3ds Max modeling, modifieurs, materials, Arnold renderer, particles, animation et MAXScript et accompagnement tutoré.

Format de la formation

Durée recommandée	150 heures de pratique Autodesk 3ds Max recommandées (OpenCertif structure ce parcours sur 60 à 80 heures de formation tutorée complétées par 70 à 90 heures de projet personnel)
Modalité	100 % distanciel asynchrone, ou blended (distanciel + classes virtuelles)
Support pédagogique	Unity Certified User Courseware officiel (GMetrix) + ressources OpenCertif (modules Rise 360, scénarios immersifs)
Plateforme LMS	lmsopencertif.fr (Moodle) — accès 24/7 pendant 12 mois
Encadrement	Tutorat asynchrone par expert Unity certifié + classes virtuelles bimensuelles
Pratique requise	Au moins 150 heures de pratique Unity (recommandation officielle Unity Technologies)
Évaluations	Quiz formatifs par module, 3 projets pratiques Unity, examens blancs CertPREP
Certification finale	Passage de l'examen ACU 3ds Max en centre OpenCertif (CATC Certiport)

Parcours d'apprentissage proposé

- **Module 1** : Interface 3ds Max — viewports, Command Panel.
- **Module 2** : Primitives standards et extended.
- **Module 3** : Edit Poly et component-level editing.
- **Module 4** : Modifier Stack et Modifieurs de base.
- **Module 5** : TurboSmooth, Bend, Twist.
- **Module 6** : Splines 2D et Lathe / Extrude / Loft.
- **Module 7** : Boolean et Compound Objects.
- **Module 8** : UVW Map et Unwrap UVW.

- **Module 9** : Slate Material Editor.
- **Module 10** : Materials Arnold (aiStandardSurface).
- **Module 11** : Maps et procedural textures.
- **Module 12** : Standard et Photometric lights.
- **Module 13** : Sky / Sun System pour archviz.
- **Module 14** : Cameras Physical et DOF.
- **Module 15** : Animation keyframes — Auto Key.
- **Module 16** : Curve Editor et tangents.
- **Module 17** : Hierarchies et pivots.
- **Module 18** : Arnold rendering et settings.
- **Module 19** : Particle Flow (notions).
- **Module 20** : Mini-projet — scène 3D rendue.
- **Module 21** : Examen blanc CertPREP.

7. Ressources d'étude officielles

En complément du parcours OpenCertif, les ressources officielles Unity Technologies et Certiport suivantes sont fortement recommandées :

- Documentation officielle Autodesk 3ds Max (help.autodesk.com).
- Page Certiport officielle : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Autodesk.
- Page Autodesk Certification : autodesk.com/certification.
- Tutoriels officiels Autodesk Learning Center.
- CertPREP Practice Tests (GMetrix) — examens blancs Certiport pour ACU 3ds Max.
- LearnKey courses pour Autodesk Certified User.
- Documentation Next Generation UI Certiport (ACU Exam Readiness Guide).
- Autodesk Education Community (free software pour étudiants et éducateurs).
- Chaîne YouTube officielle Autodesk — tutoriels 3ds Max.
- Forums Autodesk Community et Discord.
- Badge officiel délivré via Credly (credly.com).
- Pages OpenCertif dédiées : opencertif.fr/autodesk.

8. Modalités de passage de l'examen

Inscription	Via OpenCertif ou directement auprès d'un centre Certiport
Centre d'examen	OpenCertif — Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) / Pearson VUE
Mode de passage	En centre uniquement (Unity n'autorise pas l'examen OnVUE à distance pour les certifications UCU — présence sur site requise)
Pièce d'identité	1 pièce d'identité avec photo obligatoire le jour de l'examen (pour les mineurs : autorisation parentale et CNI / passeport)
Aménagements	Demande possible auprès de Certiport (temps additionnel, assistance technique)
Résultat	Score communiqué immédiatement à la fin de l'examen (échelle 200-700, seuil de réussite 500)
Validité de la certification	3 ans à partir de la date de réussite — attribuée une seule fois (stackable, pas de renouvellement payant requis)

Politique de reprise	Délai d'attente de 24 heures avant la 1re reprise. Voucher retake à utiliser sous 60 jours après l'échec.
Badge numérique	Badge officiel délivré via Credly et intégrable à LinkedIn, CV, portfolio, sites de recrutement

9. Contact et inscription

Pour toute information complémentaire, demande de devis ou inscription à la formation préparatoire au ACU 3ds Max, l'équipe OpenCertif reste à votre disposition. OpenCertif est un Centre Certiport Authorized Testing Center (CATC) habilité à délivrer les certifications Unity Certified User.



10. Mentions légales et version

Ce syllabus est établi par OpenCertif sur la base des Objective Domains officiels publiés par Certiport pour la certification ACU 3ds Max, dans sa version applicable (version 2026 — aligné sur Autodesk 2024-2026, Next Generation UI). Les compétences mesurées, les pondérations et les objectifs présentés reflètent fidèlement la structure de l'examen telle que publiée par Unity Technologies via Certiport.

Autodesk, le logo Autodesk, 3ds Max, AutoCAD, Inventor, Fusion 360, Revit, Maya, 3ds Max, Tinkercad et Autodesk Certified User (ACU) sont des marques déposées d'Autodesk Inc., enregistrées aux États-Unis et / ou dans d'autres pays. Compass et Live-in-the-Application (LITA) sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Certiport et CertPREP sont des marques déposées de Pearson Education Inc. Pearson VUE est une marque déposée de Pearson Education Inc. GMetrix est une marque déposée de GMetrix LLC. LearnKey est une marque déposée de LearnKey Inc. Credly est une marque déposée de Pearson Education Inc.

OpenCertif n'est pas affilié à Unity Technologies. Ce document est fourni à titre informatif. Pour la version officielle et à jour des Objective Domains, consulter certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity et unity.com/products/unity-certifications.

Version du syllabus : 2026.05 — Édition mai 2026

Source officielle Certiport : certiport.pearsonvue.com/Certifications/Unity/Certified-User/Certify

Source officielle Unity : unity.com/products/unity-certifications/user-programmer

Page OpenCertif : opencertif.fr/unity-user-programmer