

Autres logiciels 3D

Vue

5 jours (35h00) | ★★★★★ 4,6/5 | VUE | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia › 3D et animation › Autres logiciels 3D



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

- Créer des paysages et des terrains photoréalistes.

Niveau requis

Etre à l'aise avec un Mac ou un PC.

Public concerné

Infographistes.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

Introduction

- Philosophie du logiciel
- Paramétrage du poste de travail
- Réglages et présentation de l'interface
- Réglages des préférences
- Les outils généraux
- Navigation dans l'espace 3D
- L'affichage et les prévisualisations
- Les bases des caméras

Fondamentaux

- Planification et organisation d'un projet
- L'éditeur de terrain
- Création de terrains polygonaux
- Les outils de sculptures
- Les extrusions
- Création de terrains procéduraux
- Les différents types d'élévations
- Importations de Map (Digital Elevation Map)
- Importations de fichiers GeoTIFF

Ecosystèmes

- Créations et gestions d'écosystèmes
- Les sélections d'objets
- Gestion des populations
- Les plantes
- Objets dynamiques
- Utilisation de ecosystem-painter
- Utilisation des outils pour peindre

Atmosphères

- Les différents éclairages
- Réglage du soleil
- Réglage et mise en place des lumières
- Les options de météo
- Les nuages
- Les brouillards
- Les environnements réalistes et photométriques

Les matériaux

- Les matériaux bitmap
- Import d'images
- Les matériaux procéduraux
- Les options de matériaux
- La transparence, la réflexion, etc.

L'eau

- Les différents plans d'eau
- Les réglages et mises en pratique
- Les matières spécifiques à l'eau

L'animation

- Gestion des clés
- Les différentes interpolations
- Les réglages des images par secondes
- Les courbes de vitesses et de vélocités
- Les animations dynamiques

Le rendu

- Les caméras pour l'animation ou le statique
- Réglages des différents modes rendus
- Rendu spécifique à l'animation
- Rendu en radiosité
- Le photoréalisme et ses options
- Options d'exports vers d'autres logiciels

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)