

## PUBLIC

- Ce stage ne s'adresse pas particulièrement à des graphistes mais plutôt à toute personne amenée à travailler des illustrations, des maquettes, typographie (...) afin de les intégrer dans des publications (brochures, pages web).

## OBJECTIFS

- Découvrir et maîtriser les techniques de base d'un logiciel d'illustration 3D, créer des animations d'objets et de caméras, illustrations fixes et vidéo.

## CONTENU

- Généralités (OS, matériel, cartes graphiques ...)
- l'interface du "Modeleur" (reglages personnalisés)
- Les outils de modélisation
- Les outils de transformation
- Les outils de multiplication
- Textures simples (procedurales)
- Textures complexes et animées
- Les UV (textures)
- Plugins
- Gestion des calques
- Importation/exportation EPS ...
- l'interface du "LAYOUT" (reglages personnalisés)
- le "scene Editor"
- le "surface editor"
- le "graph editor"
- les cameras et options de rendus
- les lumières (différents type d'éclairage)
- la radiativité globale
- Animation d'objets, de caméra, de lumières
- Rendus et temps de calcul
- Optimisation de scenes
- Choix du codec pour video
- Archivage et export pour compositing

## DUREE

- Par module de 28 heures

## TARIF

- Par module de 28 heures 2200 euros TTC.

Groupe de 6 participants

Un poste de travail par stagiaire