

Objectifs pédagogiques :

Découvrir le logiciel et ses possibilités. Acquérir les bases et réaliser un projet en exercice pratique.

Public concerné :

Cette formation s'adresse à des débutants familiers de l'informatique désirant acquérir les bases du logiciel

Pré-requis :

Familier de l'informatique

Programme pédagogique :**1. Introduction**

- Présentation
- Menus et palettes
- La hotbox
- Les raccourcis
- Les calques d'affichage
- Les axes et pivots
- Les transformations

2. La modélisation

- Les primitives
- Modélisation polygonale

3. Courbes et surfaces

- Création d'un objet avec les courbes CV
- Application « Loft »
- Finalisation « Attach Surfaces »
- Simulation de tissus avec ncloth

4. Définition et réglage de texture

- Présentation outils texture
- Placage texture
- L'hypershade
- Application de texture

5. Le Rendu

- Les différents moteurs de rendu
- Le format
- La résolution
- Options de caméra
- Les lights

Tarif : 750€ HT

Repas inclus

Tarif intra : sur devis

Sessions -- Durée : 2 jours

20, 21 Nov. 2017