



Plan de formation

Carrara Pro

Modélisation d'images de synthèse

Ce logiciel a pour vocation de rendre plus accessible le monde de la 3D aux graphistes traditionnels. Fruit de la fusion de logiciels 3D ayant fait leurs preuves dans le monde du graphisme, Carrara s'appuie sur un éventail complet de fonctions sophistiquées regroupées sous une interface ergonomique.

Public concerné

Vous êtes graphiste, illustrateur, architecte, cette formation vous familiarisera avec la troisième dimension.

Niveau requis

Connaissance de l'outil informatique indispensable. De solides notions sur les logiciels Adobe Photoshop et Adobe Illustrator sont également nécessaires.

Programme de formation

Les concepts de base

Le concept de l'objet 3D, la mise en scène. Les points, polygones et surfaces. Les différentes salles : assemblage, modélisation, texture, storyboard, rendu. L'interface de Carrara : fenêtre de travail, les onglets. Présentation des différents types d'objets 3D.

La scène

Créer une nouvelle scène. Utiliser l'assistant de création de scène. Naviguer dans la scène. Gérer l'affichage d'une scène et utiliser les différentes vues. Utilisation des objets du catalogue.

La gestion des objets dans la salle d'assemblage

La boîte de travail. La gestion des plans. Les boîtes englobantes. Manipulation des points d'accroche et des projections. Les propriétés des objets. Déplacements, rotation et mise à l'échelle des objets. Alignement et symétrie des objets.

Les caméras

Les différents types de caméras. Les propriétés des caméras. Orienter et positionner une caméra. Le cadre de rendu.

La modélisation Splines

Les principes : extrusion, révolution, sections, chemins d'extrusion. Les plans de dessin et de sections. Les formes élémentaires. Les outils de dessin. Manipulation et édition des formes. Les biseaux. Travailler avec les sections : Ajout de nouvelles sections, de sections intermédiaires. Naviguer entre les sections. Combiner les formes. Travailler avec les chemins d'extrusion. Les extrusions de bases. Les enveloppes d'extrusion. Les révolutions : enveloppe d'extrusion, chemin d'extrusion.

> **Eovia Carrara Pro**

Modélisation d'images de synthèse

La modélisation polygonale

Concepts de la modélisation polygonale : points, segments, polygones. Les formes élémentaires. Les outils de dessin polylignes et polygones. Ajout de points, de segments. Liaison, fusion et déplacement de points. La gestion des sélections. Dupliquer et reproduire des objets. Alignement. Lisage des objets. Les subdivisions de surface. Les normales d'un polygone. Les extrusions : extrusion dynamiques, chemin de tubage. Les opérations booléennes.

La modélisation metaballs

Les principes des objets metaballs. Les primitives blob. Création et manipulation des blobs. Gérer les interactions entre les blobs.

Les textures

Définition des textures. Les classes de textures. Travailler avec la salle de texture. Appliquer des textures à des objets ou à une partie d'un objet. Les textures de calques. Les textures multicouches. Les placages de texture et d'images. L'édition des textures. Les textures multi-canaux. Les composants de textures.

L'éclairage de la scène

Les différentes sources de lumière. Les propriétés des lumières. Pointer une lumière vers un objet. La gestion des ombres et des effets de lumière.

L'animation

Travailler avec le séquenceur. Les images clés. La hiérarchie et les échelles de temps des objets. La salle storyboard. Manipulations des images clés et des interpolations. La gestion de la cadence de l'animation. Les caméras. Modifier les images clés. Animation avec les trajectoires. Edition des trajectoires. Les options de physique : force, frottement. Animation des articulations avec les bones.

Les rendus d'images finales

La salle de rendu. La file d'attente. Les propriétés. Les différents moteurs de rendu : lancer de rayons, illumination globale, caustiques, non photo-réalistes. Les réglages de sortie. Conserver les couches alpha.

