

Photoshop - Webmaster

Objectifs

Comprendre les métadonnées, Gérer une charte, Sortir son projet sur le Web

Public Visé

Tout public (demandeur d'emploi, salarié, entreprise, fonctionnaire et étudiant)

Pré Requis

Avoir suivi une formation d'initiation sur ce logiciel OU Connaître les fonctionnalités de base du logiciel listées dans le programme d'initiation OU Avoir fait la formation de 1 jour de mise à niveau.

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance, de 1 à 2 personnes, des salles dédiées à la formation, PC et logiciel fournis par stagiaire, attestation de suivi de stage, évaluation de fin de stage, 1 formateur expérimenté.

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Parcours pédagogique

JOUR 1 – LA MODELISATION SIMPLE ET DIRECTE

- INTRODUCTION A L'OUTIL
- A propos de 3DS Max, utilisation et fonctionnalités en comparaison aux autres produits de la suite Autodesk.
- COMPRENDRE L'INTERFACE
- L'espace de dessin
- Configuration des vues
- Raccourcis de base sur les vues
- La souris : L'orbite, le panoramique, le Zoom
- Switch du mode orthogonal / perspective
- Raccourcis de base sur la gestion du projet
- Création du dossier projet
- Les menus de 3ds Max
- La barre d'icônes (outils)
- Les viewport tabs
- Les affichages de fenêtres
- La navigation dans la fenêtre 3D (viewport)
- L'outil Move (déplacer)
- L'outil de rotation
- L'outil d'échelle
- UTILISER LES PRIMITIVES DE BASE
- Solide : - Boite – Cône – Sphère – Géosphère – Cylindre – Tore – Pyramide – Plan – Théière
- Les réglages et modifications de Solide : - Dimensions - Segments / subdivision - Définition des unités
- Mode d'affichage : - Solide – Filaire - Arêtes
- Déplacement, rotation et échelle
- Les accrochages
- Les différentes méthodes de sélection
- Le modificateur « Editer Poly »
- Les modes de sélection
- Agrandir / réduire la sélection en fonction du mode vertices, arêtes, faces
- Edition des arêtes : - Insérer – Supprimer – Extruder – Souder – Chanfreiner

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

- Édition de vertices : - Supprimer – Rompre – Extruder - Souder - Connecter
- Édition des faces : - Extrusions de faces - échelle de faces - Insertion – Biseautage- Inversion de normales

JOUR 2 – LA MODELISATION COMPLEXE PAR MODIFICATEURS

- MANIPULER LES FORMES 2D
- Les formes planaires : - Lignes – Rectangles – Cercles – Polygones - Textes, etc.
- Les courbes (besiers)
- Les Paramétrages
- Passage de la 2D à la 3D
- COMPRENDRE LES BOOLEENS
- Opérations booléennes :
- Préparation des opérands
- Choix du premier opérande
- Types d'opérations :
 - Union
 - Intersection
 - Soustraction
 - Coupe
- GENERER DE LA 3D PAR MODIFICATEURS
- Les modificateurs les plus utiles :
- Présentation générale des modificateurs Subdivisions de surface : - TurboSmooth – Lissage – Miroir - Coque
- UTILISER LES FORMES ARCHITECTURALES
- Les formes prédéfinies en Architecture :
 - Portes
 - Fenêtres
 - Escalier
 - Cloisons
 - Etc.

JOUR 3 – FX : LA SIMULATION et L'ANIMATION

- UTILISER LA SIMULATION
- Créer un poly complexe à l'aide d'une géométrie simple polygonale
- Créer un tissu à l'aide du Garment Maker
- Paramètres du modificateur Cloth
- Ajouter une force Vent dans une simulation00:05:43
- Simulation de pression
- Les forces, Les collisions, La timeline
- TRAVAILLER L'ANIMATION D'OBJETS
- Créer des animations d'objets simples
- Créer une animation de translation avec les clés auto
- Déplacer, effacer des clés d'animation
- Animer l'échelle d'un objet
- Animer la rotation
- Animer en utilisant ""définir Clé""
- Animer à partir du panneau mouvement

JOUR 4 – LES MATERIAUX, LES TEXTURES

- COMPRENDRE LA GESTION DES MATERIAUX, DES SHADERS

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

ET DES TEXTURES

- Éditeur de Matériaux
- Matériaux, shaders et textures
- Présentation générale de l'éditeur de matériaux
- Mode compact et mode détaillé
- Création d'un matériau
- Paramètres de base ombrage
- Prévisualisation et options de prévisualisation
- Présentation générale des textures
- Prévisualisation et options de prévisualisation
- Les différents types de textures
- Bump mapping
- Ajout de plusieurs matériaux
- Placage / UV mapping
- GERER L'UNWRAP UVW
- Le modificateur Développer
- Créer la texture à partir de l'export du développer
- Dépliage d'UV sur le modèle de la pieuvre
- Les options de développer UV
- Lien avec Photoshop

JOUR 5 – DE LA CREATION AU RENDU

- GERER LES LUMIERES ET LES CAMERAS
- Lumières
- Les différents types de lumières
- Réglages des lampes
- Couleurs
- Intensité
- Distance
- Ombres
- Caméras
- Présentation générale des caméras
- Focale
- Positionnement
- Profondeur de champ
- Animer une caméra
- GERER LES SORTIES
- Rendus
- Présentation générale des rendus en images fixes
- Dimensions
- Qualité des rendus
- Les exportations
- CREER UNE 3D DE A à Z :
- Choix d'un TP perso (exemple : une chaise)
- Les groupes d'objets
- Créer une table
- Créer et appliquer un matériau
- Le matériau Blinn
- Créer une texture de diffuse
- Le mapping UVW
- Créer une lumière

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

- Effectuer un rendu
 - Réglage de la résolution de rendu
 - Régler l'ombre de la lumière
 - Ajouter une lumière supplémentaire
 - Ajouter une texture de relief sur le matériau
 - Utiliser le dôme de lumière avec un paramètre avancé de rendu
 - Changer la couleur d'arrière-plan
- Passage de la certification (si prévue dans le financement)

La formation Photoshop - Webmaster permet de s'initier aux fonctionnalités spécifiques de Photoshop. Elle peut être dispensée dans nos centres de formation de Lyon, de Paris ou au sein de votre entreprise.

Méthodes et modalités d'évaluation

TOSA

Modalités d'Accessibilité

Ce programme est accessible aux personnes en situation de handicap. (envoyer un email à referenthandicap@graphland.fr)

Durée

0.00 Heures

Effectif

De 1 à 2 Personnes



Contactez-nous !

Laura FERREIRA
Ingénieure commerciale

Tél. : 0472101277
Mail : laura.ferreira@graphland.fr

GRAPH LAND - Numéro de déclaration d'activité (ne vaut pas agrément de l'état) : 826903297.69

GRAPH LAND LYON (Siège)
26-28 rue Artaud - 69004 Lyon
Tél. 04 72 10 96 20

GRAPH LAND PARIS
36 rue des Bourdonnais - 75001 Paris
Tél. 01 44 88 95 15

  
www.graphland.fr