



LA FORMATION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE CONTINUE SPECIALISEE : DT – CAO – 3D – IMAGE DE SYNTHESE – PAO – WEB – COMPOSITING

ShiVa - StoneTrip

5 jours

<http://www.frelon-urbain.fr>



Bases

Sessions 2012 :

du 6 au 10 Février

du 12 au 16 Mars

Du 25 au 29 Juin

du 24 au 28 Septembre

du 19 au 23 Novembre

Public : Toute personne souhaitant réaliser et présenter des scènes en 3D temps réel (maquettes et visites virtuelles interactives dans les domaines de l'architecture, de l'industrie, du design, ...) et ceci sur différents supports (Windows, Mac, Linux, iPhone, iPad, Android et navigateurs web). Cette formation convient idéalement aux professionnels ou particuliers souhaitant s'initier dans ce domaine et cherchant à apporter une valeur ajoutée et novatrice à leurs créations. Sont également bienvenus les passionnés de 3d ayant déjà de bonnes connaissances sur des logiciels de productions 3D comme 3DSMax, Maya, Cinema4D, Lightwave, SketchUP, AutoCAD, Revit ...

Pré requis nécessaires : Bonnes connaissances de Windows, 3DSMax ou autres logiciels de production 3D et logiciels de traitements 2D (Photoshop, Gimp, Corel Draw...).

Objectifs : Introduction aux concepts de base et avancés dans le domaine de la 3D temps réel. Maîtriser tous ses principes de fabrication et d'élaboration. Donner de la visibilité et de l'interaction à vos créations en élargissant vos supports liés à votre communication. Et devenez novateur dans le domaine des nouvelles technologies...

Matériel mis à disposition : Bi-Processeur Intel intelXeon 6 Coeurs 2,4 Ghz – 12 Mo de Cache – 24Gb RAM DDR3 – CG : Nvidia 580 GTX 1.5 Gb en DDR5 - Ecran LCD 24"

Tarifs :

Formation Inter entreprise : 800€HT/jour sur une base de 7 heures de formation par jour

Formations Intra entreprise : 1 000 €HT/Jour. Le devis en ligne pour une formation sur le logiciel ShiVa se base sur 5 Jours et de 2 à 4 stagiaires et sur Ile de France pour toute autre base – [nous contacter](#)

Avantages des formations Intra : Vous êtes sur votre poste de travail professionnel ou en formation avec vos collègues de travail en centre de formation, réflexions de travail en équipe, être réactif vis-à-vis de votre hiérarchie, si vous faites la formation dans votre entreprise, travailler idéalement dans un esprit de projet.

Exemples de Programmes personnalisés à partir de ShiVa (Pc/Mac/Linux)

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis inter entreprise](#) | [Devis Intra entreprise](#)

3D Temps Réel ShiVa scripting	3Ds bases + intermediaire Rendu + ShiVa 3D Temps Réel bases	3D intermediaire + ShiVa/Unity 3D Temps Réel bases + Flash Developpement 3D	
Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Suivi et Conseils et application sur projets : 900 €HT.			

ATFI-WAIBSPE3D – Etablissement siège Social : 24, résidence du parc – 91300 MASSY –
Tel. :01.77.06.97.27 – <http://www.frelon-urbain.fr> – EURL au capital de 1.500 € - SIRET 49451648700027 –
N°TVA intracommunautaire FR45494516487 – N° APE : 8859A – Déclaration d'activité enregistrée sous le
numéro 11 91 00670 91 auprès du Préfet de Région d'Ile-de-France.



LA FORMATION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE CONTINUE SPECIALISEE : DT – CAO – 3D – IMAGE DE SYNTHESE – PAO – WEB – COMPOSITING

ShiVa - StoneTrip

5 jours

<http://www.frelon-urbain.fr>



Bases

Bases nécessaires et production de scènes 3D adaptées à la 3D temps réel :

Introduction aux fondamentaux 3D temps réel
Comment fonctionne un moteur temps réel ? Une carte graphique ?
Découvrir les notions générales indispensables et caractéristiques par rapport aux images fixes et vidéos dites pré-calculées
Process et contraintes de production liées au choix du support de présentation (exécutables, sites internet, téléphones mobiles)
Généralités sur l'architecture d'une scène 3D temps réel et sa préparation pour l'export dans ShiVa

L'éditeur et moteur 3D ShiVa (Stonetrip) :

Différents projets réalisés avec ce moteur
Présentation globale et découverte de l'interface
Import d'une scène et mise en place dans le moteur

Ses modules Scene Editor, Scene Viewer, Data Explorer et Attributes Editor :

Gestion et organisation d'une scène et de ses différents objets et modèles
Navigation et déplacements, modes d'édition, d'affichage et de sélection
Notions et création de modèles (sensor, reflector, projector, shape, camera, light...)
Gestion de calques et caméras
Propriétés d'objets, distance de visibilité, LODs, liaisons parent/enfants
Mise en place d'attributs et contrôler
Propriétés de textures, profils utilisateurs

Son module Ambience Editor :

Contrôle de la couleur ambiante et background, de la couleur des ombres, du fog
Post Processing (color levels, saturation, bloom, motion blur, contrast, outline)
Eclairage de la scène (lightmaps ou vertex color, ambiante occlusion)
Mise en place du shader ocean, de musique liste, skybox
Optimisation et clipping (ombres, normal map, specular lighting, sectors, PVS)

Son module Material Editor :

Généralités sur les différentes façons d'utiliser et d'élaborer des matériaux
Mise en place et modes de fusions des textures diffuse, normal, spéculaire, spheremap,...
Traitements des ombres et de la lumière au pixel, au vertex,
Propriétés d'affichage et effets de traitements (additive blending, depth write, Z offset, alpharef, fresnel, toonshading...)

Modules Particule Editor et Polytrail Editor :

Créer, manipuler, customiser des émetteurs de particules
Créer, manipuler et customiser des trainées sur des objets

ATFI-WAIBSPE3D – Etablissement siège Social : 24, résidence du parc – 91300 MASSY –
Tel. :01.77.06.97.27 – <http://www.frelon-urbain.fr> – EURL au capital de 1.500 € - SIRET 49451648700027 –
N°TVA intracommunautaire FR45494516487 – N° APE : 8859A – Déclaration d'activité enregistrée sous le
numéro 11 91 00670 91 auprès du Préfet de Région d'Ile-de-France.



LA FORMATION INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE CONTINUE SPECIALISEE : DT – CAO – 3D – IMAGE DE SYNTHESE – PAO – WEB – COMPOSITING

Son module Terrain Editor :

Création d'un terrain, import heightmap,
habillage multi-textures, végétation, routes

Modules AnimBank et AnimClip Editor :

Différence entre Bank et Clip
Créer ou importer des animations dans ShiVa
Utiliser le controller « Animation »
Utiliser et modifier des animations

Son module SoundBank Editor :

Utiliser le controller « Sound »
Ajouter des sons et des musiques à une scène

Son module Game Editor :

Mise en place de différents systèmes de navigation
(caméra FPS, orbite, 3e personne)
Configuration et mise en place d'un Game
Utilisation de l'Authoring Tools - différentes exports :
(windows, mac, linux, iPhone, iPad, Androïd,
internet)

[Voir un exemple de scène d'intérieur en Temps Réel .](#)

(attention la visualisation de la scène implique de
télécharger le S3D webplayer)

Niveau Avancé de la Formation :

[ShiVa 3D Temps Réel Avancée en scripting](#)