

# MICROSTATION – ANIMATION

## **OBJECTIF DE LA FORMATION**

Apprentissage des fonctions nécessaires à la réalisation d'animations, de visites virtuelles, à partir de modèles 3D.

## **DUREE**

5 jours.

## **DESTINATAIRES**

Dessinateurs / projeteurs, tout secteur industriel.

## **CONNAISSANCES REQUISES**

Maîtrise de Microstation 3D et des fonctions de rendu.

## **DESCRIPTIF**

### **- INTRODUCTION -**

- Présentation des possibilités du logiciel.  
*Menus, palettes d'outils...*

### **- MODULE 1 -**

#### **Animation – Notions générales**

- Eléments acteurs.
- Caméras.
- Chemins.
- Scripts.

### **- MODULE 2 -**

#### **Animation – Fonctions de base**

- Eléments acteurs.  
*Création depuis modèle 3D, contrôles & mouvements simples, script...*
- Caméras.  
*Cibles (rappel 3D), contrôles & mouvements simples, script...*
- Chemins.  
*Création, rattachement aux éléments acteurs, caméras ou cibles.*
- Visualisation d'animation en préparation.

**- MODULE 3 -**

**Animation – Fonctions avancées**

- Paramétrage et mise en place d'une animation.  
*Désignation des éléments, Key-framing, durée, images/secondes...*
- Eléments acteurs.  
*Contrôles complexes, hiérarchie (parents/enfants), axes de liberté...*
- Caméras.  
*Mouvements complexes.*  
*Combinaison mouvement caméra/mouvement cible.*  
*Contrôles zooms, profondeur de vue, lentilles...*
- Enregistrement d'une animation.

**- MODULE 4 -**

**Animation – Script avancé**

- Contrôle avancé des éléments de l'animation.  
*Interpolation, transitions, vitesse, gel...*
- Contrôle de l'environnement.  
*Images de fond.*  
*Brouillard.*  
*Rendu.*
- Modification des éléments acteurs, caméras et cibles depuis le script.
- Contrôle des éléments par utilisation de la ligne de temps.
- Contrôle des éléments par utilisation du graphe de mouvement.

**- MODULE 5 -**

**Animation – Contrôle des éclairages.**

- Ajout de lumières (rappel 3D).
- Contrôles des lumières.  
*Mouvements.*  
*Modifications d'intensité, de couleur, script....*
- Contrôle de l'éclairage solaire.  
*Positionnement (situation géographique, date, heure).*  
*Paramétrage.*  
*Animation suivant course solaire.*

**- MODULE 6 -**

**Animation – Contrôle des matériaux et textures.**

- Contrôle des paramètres.  
*Changement d'aspect, de luminosité, de relief...*

**- MODULE 7 -**

**Animation – Finalisation et enregistrement.**

- Méthodes de travail efficaces.
- Enregistrement.  
*Paramètres (PAL, NTSC, compression, type d'images).*  
*Zone de rendu, taille de l'image.*
- Gestion des fichiers.  
*Répertoires, noms de fichiers, en prévision d'une utilisation ultérieure ou application externe (montage vidéo).*
- Exportation VRML, bases. (Pour visite en temps réel).  
*Notion du VRML et possibilités.*  
*Paramétrages.*  
Gestion des textures et des modèles.
- Notions générales d'Infographie, utiles pour un paramétrage efficace des animations.  
*Types d'images et caractéristiques (TIFF, JPEG, BMP...).*  
*Définition utile suivant utilisation (impression, visionnage sur écran, projection).*  
*Formats existants et caractéristiques (16/9, 2 :35, HD...)*