

# Amapi - Prise en main

## **Présentation du logiciel : les concepts de base et généralités**

Utilisation dans la chaîne graphique, le processus de création et de réalisation

Sources et aboutissements externes

L'interface d'Amapi

Les menus

Les différents modes : nurbs et polydrique, surfacique et volumique

## **La gestion des documents**

Ouverture, enregistrement, import et export, catalogue

Préférences : environnement et personnalisation

## **L'utilisation**

Vues et fenêtres

Gestion du document (affichage, classeur)

Navigation

Palettes

Sélections

Données numériques

## **Les bases de modélisation**

Modes

Tracés 2D

Formes primitives

Géométrie dynamique

## **La modélisation (les troussees) :**

Construire (tracés, primitives, polygones)

Modeler (déformer, contrôler, manipuler, affiner)

Assembler (éléments, objets, construction)

## **Le rendu**

L'éditeur de matériaux

L'éclairage

Caméras

## **L'animation**

Trajectoire et déformation

Composer

Visionner

La technologie 3space

Durée : 3 jours  
MacOS/Windows

## **Pré-requis**

Maîtrise de Mac OS ou de Windows.  
Connaissance de l'environnement système et des logiciels environnements (Adobe Illustrator et Photoshop...).

## **Objectifs**

Vous êtes designer, maquettiste, ou enseignant et vous souhaitez acquérir les subtilités du traitement et du modelage numérique

## **Horaires**

Du Lundi au Vendredi  
de 9h00 à 12h45 et  
de 13h45 à 18h00

## **Matériel**

Par stagiaire : PC Windows ou Mac OS X

## **Suivi du stage**

Assistance par email après le stage