

Développeur Multimédia*

*Formation homologuée niveau III

Le Développeur Multimédia a pour rôle la conduite technique d'un projet Multimédia et Internet, allant de la conception du cahier des charges à la maîtrise des outils informatiques.

Durée :

Jours	Lieu
150	Dans notre centre
30	En entreprise
5	Préparation examen dans notre centre
3	Période d'examen dans notre centre
Soit : 9 mois en continu dont 6 semaines d'application en entreprise	

Les candidats :

Toutes personnes (de tous âges) de niveau BAC ou ayant une expérience professionnelle dans le domaine graphique, artistique, commercial.. Vous devrez avant de vous inscrire, passer un entretien avec une de nos conseillères formation afin de valider votre projet. Lors de cet entretien, il vous sera demandé un CV et une lettre de motivation. Vous passerez un test de culture générale et d'informatique. Une moyenne de 10 vous sera demandée.

Ensuite, nos conseillères vous aideront à monter votre dossier de financement : soit par le biais de l'organisme de votre Congé Individuel de Formation (Fongécif, Afdas, Mediafor...), soit par un financement personnel avec des conditions spéciales à voir sur place.

Une fois ce financement accordé, nos conseillères vous aideront à orienter votre recherche afin de trouver une entreprise d'accueil. Toutefois, nous insistons sur le fait que vous devez également faire des démarches dans ce sens. Notre centre contactera ensuite l'entreprise d'accueil afin de définir avec votre tuteur l'objectif de la formation et ses attentes.

N'oubliez pas que vous devez trouver une entreprise qui vous autorisera à créer :

Une plaquette publicitaire - une carte de visite

Un site Web

Une animation Multimédia

Examen :

Lors de votre examen, vous devrez présenter à un jury de professionnels :

Votre entreprise d'accueil, vos réalisations, à savoir le site Web, la plaquette PAO, l'animation 3D, la présentation multimédia et le rapport de stage.

Notes données par chaque membre du jury et coefficients :

Module	Coefficient
Rapport de stage	1
PAO	2
Site internet	3
Site dynamique/anglais	3
3D/Cdrom	3
Audit	1

Moyenne :

Une moyenne des résultats sera établie. Pour être reçu, votre note générale doit être supérieure à 10.

Si vous êtes reçu, vous recevrez quelques jours plus tard votre diplôme à domicile. En cas d'échec, vous pourrez tout de même bénéficier d'un certificat de stage spécifiant vos nouvelles compétences.

Développeur Multimédia (suite)

Le diplôme :

Cette formation aboutit à l'obtention d'un titre homologué de niveau III équivalent à un BAC + 2.

Après votre formation et l'examen :

Nos conseillères peuvent vous aider, si vous le souhaitez à trouver un nouvel emploi ou un stage en entreprise pour consolider vos connaissances.

Débouchés professionnels :

- Webmaster
- Infographiste
- Créateur de CD-ROM Multimédia
- Animateur 3D
- Chef de Projet Multimédia

Programmes :

Modules (Logiciels & langages)	Réalisations
Pao - Infographie XPress Illustrator Photoshop Indesign	Plaquette : <ul style="list-style-type: none">• Élaboration charte graphique, Création logo, plan d'accès (vectoriel)• Travail des images, photos montage. La mise en pages. Carte de visite Le rapport de stage Les bonus : affiches, flyers, calendriers...
Site internet Dreamweaver Html Flash Photoshop pour le Web	1 page d'accueil avec : <ul style="list-style-type: none">• Une intro en flash ou une bannière contenant une animation et un système de menus permettant la navigation. 1 page présentant l'entreprise, 1 page présentant les produits <ul style="list-style-type: none">• Cette page puisera des informations dans une base de données. 1 page présentant les services 1 page présentant le plan d'accès 1 page d'administration <ul style="list-style-type: none">• Cette page permettra de gérer la base de données avec mot de passe.
Site Dynamique PHP Javascript ActionScript	Mise en application dans site internet. Bases de données PHP.
3D 3ds max 3ds max effets spéciaux 3ds max moteurs et rendu	Sujet libre : <ul style="list-style-type: none">• Sera mesuré votre capacité à modéliser, à placer les éclairages, les caméras et l'animation.



Infographiste PAO

Durée

Durée 4 semaines de cours intensifs + 2 semaines d'atelier pédagogique avec réalisation d'une plaquette complète

Xpress initiation	Xpress perfectionnement
<p>Création d'un document</p> <ul style="list-style-type: none">• Configuration et réglages• Raccourcis clavier <p>Composition et paramètres outils & palettes</p> <ul style="list-style-type: none">• Paramétrage des colonnes• Affichage, zoom, repères <p>Le texte</p> <ul style="list-style-type: none">• Échelle horizontale, verticale, approche, crénage• Saisie ou importation• Tabulations• Lettrines• Filets, traits, épaisseur, couleur• Césures• Contrôler les veuves et orphelines <p>Les blocs images et textes</p> <p>Les objets</p> <p>Les impressions</p>	<p>Les styles</p> <ul style="list-style-type: none">• Création, utilisation, modification, récupération des styles <p>Les textes</p> <ul style="list-style-type: none">• Colonnes et chaînage• Renvois de pages• Séparation de blocs chaînés <p>Le plan de montage</p> <ul style="list-style-type: none">• Maquettes & pages courantes• Création, modification, duplication maquette• Numérotation automatique• Insérer, supprimer, déplacer des pages <p>Les blocs</p> <ul style="list-style-type: none">• Courbes de bézier• Les combinaisons de blocs• La transformation de blocs groupés• L'ancrage de bloc <p>Les images</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents habillages• La couleur des images <p>Les tableaux</p> <p>La préparation du fichier pour imprimeur</p>
Illustrator initiation	Illustrator perfectionnement
<p>L'environnement</p> <p>Les outils de sélection & de création</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents types <p>Les outils de transformations</p> <ul style="list-style-type: none">• Transformation manuelle, transformation paramétrée <p>Les couleurs</p> <ul style="list-style-type: none">• Pantones, Quadrichromie <p>La gestion des plans</p> <p>Les courbes de Bézier</p> <ul style="list-style-type: none">• Outil Plume, outils retouches <p>Les textes</p> <ul style="list-style-type: none">• Notions de typographie• Texte libre, curviligne, captif• Les distorsions d'enveloppe• La vectorisation <p>Les dégradés</p> <ul style="list-style-type: none">• Dégradé de couleurs, de formes, filet dégradé <p>Les outils de dessin</p> <ul style="list-style-type: none">• Le crayon, le crayon arrondi, la gomme, le pinceau <p>Les formes</p> <ul style="list-style-type: none">• Formes calligraphiques, diffuses, artistiques, motifs	<p>Le Pathfinder</p> <ul style="list-style-type: none">• Toutes les options <p>Le masque d'écrêtage</p> <ul style="list-style-type: none">• Création, modification, avec objets & images avec du texte <p>Le masque d'opacité</p> <p>Les symboles</p> <ul style="list-style-type: none">• Création, modification, les outils <p>Les formes de motifs</p> <ul style="list-style-type: none">• Création, modification <p>Les motifs de remplissage</p> <ul style="list-style-type: none">• Création, modification <p>Le tracé transparent</p> <p>Les calques</p> <ul style="list-style-type: none">• Création, modification, les duplications, les déplacements• L'ordre des plans <p>Les formats de fichiers</p>

Infographiste PAO (suite)

Photoshop initiation	Photoshop perfectionnement
<p>L'environnement & la palette historique</p> <p>Les outils de sélection</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents outils, les combinaisons d'outils, les combinaisons de sélection <p>Le recadrage</p> <ul style="list-style-type: none">• Recadrage manuel, rotation d'image, zone de travail <p>Les modes couleurs</p> <ul style="list-style-type: none">• Pantones, quadrichromie, bichromie... <p>Les calques</p> <ul style="list-style-type: none">• Notions, création, déplacements, duplications• Mode fusion et opacité• Liaison de calques• Récupération de sélections• Gestion de l'arrière-plan <p>Les courbes de Bézier</p> <ul style="list-style-type: none">• L'outil Plume, les outils retouches, tracés• Les transformations de tracés <p>Les outils de dessin</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents outils, paramétrage des formes <p>Les outils de retouches</p> <ul style="list-style-type: none">• Netteté, densité + et -, goutte d'eau, éponge, doigt• Tampon de duplication, outil pièce, correcteur <p>Recolorisation d'image</p>	<p>Les dégradés</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents types• La création, la modification, la transparence <p>Les motifs</p> <ul style="list-style-type: none">• La création, l'application <p>Les textes</p> <ul style="list-style-type: none">• La saisie• Les mises en forme, caractères & paragraphes• Les déformations, la pixellisation <p>Les calques : techniques avancées</p> <ul style="list-style-type: none">• Les masques de fusion, le travail du masque• Les calques de réglages• Les styles, les copies de styles• Les masques d'écrêtage <p>Les retouches</p> <ul style="list-style-type: none">• Par les courbes, par les niveaux, par la balance des couleurs• Par les filtres, par l'historique <p>Les formats de fichiers</p> <ul style="list-style-type: none">• Pour l'édition, pour le Web <p>L'impression</p>
InDesign initiation	InDesign perfectionnement
<p>L'environnement InDesign</p> <p>Les blocs</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents types, les importations <p>Les images</p> <ul style="list-style-type: none">• Le travail de l'image dans les blocs, la palette contrôle <p>Typographie</p> <ul style="list-style-type: none">• Saisie et importation de textes, notions de typographie• Mises en forme (caractères, paragraphes)• Le multi-colonnage, les tabulations, la vectorisation <p>Les couleurs</p> <ul style="list-style-type: none">• Couleur de fond, textes, contours et paramétrage• Les dégradés, la quadrichromie, les Pantones <p>Le chaînage</p> <ul style="list-style-type: none">• Sur plusieurs pages, séparation de blocs chaînés• Renvois de pages <p>Les habillages</p> <ul style="list-style-type: none">• Les différents types (Photoshop, Illustrator, autres...) <p>L'ancrage de blocs images</p> <p>Les ombres portées & Les contours progressifs</p>	<p>Les tableaux</p> <ul style="list-style-type: none">• Création de tableaux, modification, mises en forme• Insertion de lignes et de colonnes• Fusion de cellules, insertion d'images <p>Les feuilles de styles</p> <ul style="list-style-type: none">• Les styles de caractères, de paragraphes• Les styles imbriqués, la table des matières <p>Les calques</p> <ul style="list-style-type: none">• Création de calques, ordre des plans• Duplication de calques, transferts d'objets <p>Les pages</p> <ul style="list-style-type: none">• Navigation entre pages, gestion de pages types• Construction de maquettes• Les duplications, le foliotage automatique• Insertion de pages courantes• Déblocage dans les pages courantes <p>Préparation à l'impression</p> <ul style="list-style-type: none">• Le contrôle en amont• L'assemblage <p>Transformation en PDF</p>



Concepteur de sites WEB (Niveau 1)

Durée

Durée 5 semaines de cours intensifs + 1 semaine d'atelier pédagogique avec réalisation d'un site Internet

internet messagerie et recherche	HTML
<p>Le réseau Internet</p> <ul style="list-style-type: none">• Définition - Les différents modules <p>Accéder à Internet</p> <ul style="list-style-type: none">• Le matériel - Les types de connexion <p>Le navigateur</p> <ul style="list-style-type: none">• Présentation du navigateur• L'adresse URL• La structure des pages• L'activation des liens• Afficher un site <p>Chercher sur Internet</p> <ul style="list-style-type: none">• Les annuaires• Les moteurs de recherches• Les critères avancés <p>Conserver des informations.</p> <ul style="list-style-type: none">• Récupérer du texte• Copier ou enregistrer des images• Enregistrer ou imprimer une page <p>Gérer les sites</p> <ul style="list-style-type: none">• Mémoriser et organiser des favoris• Consulter et gérer l'historique	<p>Structure de base d'une page</p> <ul style="list-style-type: none">• Créer un fichier• Les marqueurs <p>Mise en forme des pages Web</p> <ul style="list-style-type: none">• Présenter Le texte et les niveaux de titres• Gérer du texte pré-formaté• Rupture de ligne <p>Les liens hypertextes</p> <ul style="list-style-type: none">• Les URL• Liens distants, adressage complet• Liens locaux, adressage relatif• Liens internes, adressage interne• Créer un lien e.mail <p>Travailler avec des images</p> <ul style="list-style-type: none">• Insérer une image, les formats graphiques• Conversion des images au format GIF <p>Créer des images réactives</p> <ul style="list-style-type: none">• Convertir une image en lien <p>Extension html :</p> <ul style="list-style-type: none">• La mise en forme et les modifications <p>Les tableaux</p> <p>Les formulaires</p> <p>Les frames</p>
Dreamweaver initiation	Dreamweaver perfectionnement
<p>Prise en main du logiciel</p> <ul style="list-style-type: none">• Connaissances de l'interface et des outils• Paramétrage et personnalisation du logiciel• Création de la première page Web• Propriétés de la page• Mise en forme du texte et des paragraphes• Insertion d'images• Liens hypertextes et ancrages <p>Les tableaux</p> <ul style="list-style-type: none">• Utilisation des cadres• Les images réactives• Les formulaires <p>Les feuilles de styles</p> <ul style="list-style-type: none">• Comment utiliser les FSC• Les différents types de CSS• Les différentes méthodes d'incrémentations• Insérer un fichier, une image <p>Les calques</p> <ul style="list-style-type: none">• Calques et scénarios• Les comportements <p>Création d'un mini site</p>	<p>Fonctions rechercher/remplacer : utilisations avancées</p> <ul style="list-style-type: none">• Bibliothèque• Modèles• Imbrication de modèles• Attributs modifiables• Contexte• Conception• Utilisation <p>Les ssi (server side includes)</p> <ul style="list-style-type: none">• Créer des pages dynamiques <p>Les formulaires</p> <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'un formulaire en HTML• Validation en javascript <p>Les feuilles de style</p> <p>Le langage</p> <p>Les sélecteurs</p> <p>Les propriétés graphiques</p>

Concepteur de sites Web (suite)

Objectif	Le concepteur de site Web doit être capable en fin de stage de créer un site Internet complet.
Méthode Pédagogique	Exercices divers, création de pages Web, intégration de photos, réalisation d'un site Web.

Flash initiation	Photoshop pour le Web
<p>L'interface</p> <ul style="list-style-type: none">• Outils de dessin et outils texte• Les formes, le scénario• Les symboles graphiques, les boutons <p>Création d'objets</p> <ul style="list-style-type: none">• Création de formes• Création de dégradés personnalisés <p>Animation et interactivité</p> <ul style="list-style-type: none">• Types d'animations• Création d'images clés, création de séquences• Ajout de son• Création d'interactivité• Comportements <p>Création d'un mini site de présentation</p> <ul style="list-style-type: none">• Page d'accueil• Définition des zones réactives, des scènes suivantes• Chargement parallèle• Recherche de fluidité <p>Production finale des images & animations</p> <ul style="list-style-type: none">• Organisation des fichiers• Intégrer l'animation dans une page Web• Gestion du plug-in• Configuration du serveur Web• Shockwave flash	<p>L'interface de Photoshop</p> <ul style="list-style-type: none">• Caractéristiques des images utilisées pour le Web• Formats GIF, JPEG, PNG• Palettes couleurs et couleurs Web• Optimisation de l'image• Utilisation des vignettes• Utilisation des calques et des formes personnalisées• Bibliothèque d'objets• Création de boutons• Utilisation des symboles• Outils de sélections• Les scripts• Le traitement par lots• Animations : GIF animés à partir des calques• Formats d'enregistrement PDF pour le Web• Formats d'exportation



Webmaster (Niveau 2)

Durée

Durée 5 semaines de cours intensifs + 1 semaine d'atelier pédagogique

Dreamweaver perfectionnement	Flash perfectionnement
<p>Fonctions rechercher/remplacer : utilisation avancées</p> <ul style="list-style-type: none">• Bibliothèque• Modèles• Imbrication de modèles• Attributs modifiables• Contexte• Conception• Utilisation <p>Les ssi (server side includes)</p> <ul style="list-style-type: none">• Créer des pages dynamiques <p>Les formulaires</p> <ul style="list-style-type: none">• Réalisation d'un formulaire en HTML• Validation en javascript <p>Les feuilles de style</p> <p>Le langage</p> <p>Les sélecteurs</p> <p>Les propriétés graphiques</p>	<p>Rappel des bases</p> <ul style="list-style-type: none">• Définitions, caractéristiques et propriétés de symboles• Hiérarchie des objets• Animation• Scènes• Clip d'animations• Notions d'interactivité <p>Navigation et interactivité : techniques avancées</p> <ul style="list-style-type: none">• Navigation dans un clip d'animation• Navigation dans plusieurs scènes• Navigation dans plusieurs fichiers <p>Programmation et gestion du temps</p> <ul style="list-style-type: none">• Pré chargement <p>Utilisation des variables</p> <ul style="list-style-type: none">• Définition d'une variable• Affectation d'une valeur à une variable• Utilisation d'une variable <p>Instructions de base</p> <ul style="list-style-type: none">• Les conditions (if, else...)• Les boucles (for, while...)
Flash actionscript	Javascript
<p>Principes généraux</p> <ul style="list-style-type: none">• Action script• Programmation orientée objet• Les méthodes et les propriétés• Les événements, les syntaxes, les actions, les fonctions• Les types de données, les variables• Les contrôles de déroulement• Les chemins d'accès aux clips <p>Travaux pratiques</p> <ul style="list-style-type: none">• Les déplacements de clips• Les propriétés des clips• Le texte, le son, la souris, le temps• Les collisions• Récupération de données• Les formulaires <p>Le débogage</p> <ul style="list-style-type: none">• Le mode trace• Liste des variables• Listes des objets <p>Exercices individuels</p> <ul style="list-style-type: none">• Exercices d'application tout le long du stage	<p>Introduction</p> <ul style="list-style-type: none">• Javascript et HTML• Type et mode de traitement du script <p>Les bases du langage</p> <ul style="list-style-type: none">• Structure (instructions, fonctions, variables, objets)• Variables, types de données, expressions et opérateurs• Logique, comparaison, attribution, arithmétique ...• Conditionnelles, boucles (if, else, for...), commentaires <p>Objets et événements</p> <ul style="list-style-type: none">• Propriétés d'un objet• Fonctions et méthodes (déclaration, appel et renvoi d'une valeur)• Définition des objets et des méthodes• Type d'événement, objets intégrés et personnalisés :• Les mots clés (new, this, with), personnalisation• La fenêtre et ses objets (windows, link, form...) <p>Formulaire interactif</p> <p>Les cookies</p> <p>Les frames et les liens en Javascript</p> <p>Les images et le Javascript</p> <ul style="list-style-type: none">• Enchaînement d'images, horloge• Exercices d'application tout le long du stage

Webmaster (suite)

Objectif

Le Web Master doit pouvoir créer un site Web simple, mais également maîtriser le langage PHP associé à MYSQL qui lui permettra de réaliser des sites dynamiques, liés à une base de données.

PHP initiation	PHP perfectionnement
<p>Généralités</p> <ul style="list-style-type: none">• Présentation du concept Web dynamique et des scripts serveur• Historique de PHP• PHP parmi les autres solutions• Présentation des solutions WAMP et LAMP <p>PHP</p> <ul style="list-style-type: none">• Structure d'une page PHP• Les bases du langage PHP<ul style="list-style-type: none">- Variables, constantes, tableaux associatifs- Boucles et conditions• Les principales fonctions<ul style="list-style-type: none">- Include, Require- Manipulation des chaînes de texte- Manipulation des dates- Manipulation des fichiers• Gestion des données GET et POST et du SERVEUR• Développement de pages simples interactives <p>MYSQL</p> <ul style="list-style-type: none">• Principe d'un SGBD• Analyse d'un schéma relationnel• Mise en place de la structure• Tables,<ul style="list-style-type: none">- Type de champs,- Clé primaire• Introduction au langage SQL avec phpmyadmin <p>PHP / MYSQL</p> <ul style="list-style-type: none">• Construction d'une application permettant la gestion d'articles• Création de pages PHP pour :<ul style="list-style-type: none">- Consultation- Ajout d'article- Modification article	<p>PHP / MYSQL / DREAMWEAVER</p> <ul style="list-style-type: none">• Présentation des composants serveur• Gestion des assistants<ul style="list-style-type: none">- Jeux enregistrement- Pagination- Insertion et modification enregistrement- Suppression• Gestion de formulaires complexes <p>Serveur local</p> <ul style="list-style-type: none">• Présentation d'Easyphp ou de Wamp• Installation• Paramétrage du httpd.conf et de php.ini <p>Sécurité</p> <ul style="list-style-type: none">• Sécurité des pages à l'aide de SESSION• Sécurité des dossiers à l'aide du htaccess <p>Suppléments</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestion du Upload de fichiers• Présentation de GD• Redirection des erreurs (404 et autres)• Redirection des pages (301)



Animateur-Concepteur 3D

Durée	45 jours - 7 semaines de cours + 2 semaines d'atelier pédagogique création animation
Objectif	Développer des animations 3D statiques ou animées, ou créer des objets 3D pour de l'image prépresse ou des animations pour des applications de jeux vidéo.
Méthode pédagogique	Création d'une animation en images de synthèse.

3D STUDIO

Les Scènes

- Sélection d'objets
- Groupes d'objets
- Les options d'affichage
- Systèmes de coordonnées
- Paramètres de la grille

Créations d'objets

- Les primitives
- Les objets maillés
- Les corps booléens
- Les objets composés

Mouvements d'objets

- Mesures volumes et surfaces

Alignement géométrique

- Instances, références et copies

Edition d'objets

- Les modificateurs
- Courber
- Effiler
- Bruit
- Etc

Modificateur

- Editer maillage
- Maillages éditables
- Lissage de maillage
- Modificateur FFD
- Déformations spatiales

Splines, et objets extrudés

- Formes libres et grille surfaciques
- Editer patch
- Splines et formes

NURBS

- Créations d'objets
- Edition d'objets
- Déformation de trajectoire
- Déformation de surface

Edition des splines

- Objets extrudés
- Fusion des formes
- Booléens
- Miroir

Low polygone

- Modélisations
- Surface

Patch éditable

- Création
- Modification

Matériaux

- Affectation des matériaux
- Options d'affichage
- Explorateur de matériaux texturés

Matériaux de base

- Paramètres couleur
- Brillance
- Transparence
- Auto-illumination

Textures

- Coordonnées de mapping
- Modificateur UVW
- Textures en relief et inégalités de surface
- Textures de brillance, auto-illumination et d'opacité

Matériaux composés

- Matériaux multi/sous-objets
- Matériaux à 2 faces
- Matériaux dessus dessous
- Textures 2 et 3D
- Mental ray
- Masque
- Couche alpha
- Encre et peinture

Images projetées

- Arrière plan fenêtre

Réflexion

- Texture de réflexion
- Réflexion plane
- Réfraction

Lancé de rayon

- Réflexion et réfraction

Eclairage

- Lumière omnidirectionnelle
- Lumière projection cible et libre
- Déplacement d'une source lumineuse
- Facteur de luminosité
- Exclusion d'objets
- Les atténuations
- Projecteurs rectangulaire

Animateur-Concepteur 3D (suite)

Eclairage (suite)

- Lumière photométrique
- Lumière du jour
- Lumière Mental ray

Ombres

- Paramètres des ombres
- Ombres Mental ray

Lumières volumétriques

- Densité
- La dissipation
- Les impacts lumineux

Brouillard volumétrique

- Création d'un Gizmo
- Couleur
- Densité

Effets spéciaux

- Effet feu
- Effet explosion
- Effet fumée

Les systèmes de particules

- Déformations spatiales pour système de particules
- Effets spéciaux avec système de particules

Interpolation

- Cibles multiples
- Les glissières

Cinématique inverse

- Structures (os)
- Les pivots
- Les connexions de rotation et de translation
- Cinématique interactive
- Les factices

Solutions

- Solution IH
- Solution DH
- Solution CI spline
- Les effecteurs d'extrémité

Modificateur

- Physique : gestion des enveloppes
- Peau : gestion des enveloppes

Personnage

- Maillage personnage
- Le lien Biped et maillage
- La taille du Biped
- Le chevauchement des enveloppes
- La marche du Biped
- Les pas
- Echelle

- Les courbes
- Les tissus

Chevelure et pelage

- Coiffure personnage
- Herbe
- Poils

Les courbes de fonction

- Comportement dans le temps
- Les courbes de multiplicateur
- Les courbes d'ajustement
- Vue piste

Le son

- Importation de séquence son
- Affectation d'un contrôleur son sur un objet

Les contrôleurs

- Contrôleur trajectoire
- Contrôleur son
- Contrôleur de Euler
- Contrôleur de Bézier
- Contrôleur d'observation
- Contrôleur position x y z

Les rendus

Le banc de montage (PREMIERE)

- Effets
- File d'attente
- Les événements de scène
- Les événements d'entrée d'images
- Les événements de sortie d'images
- Les barres de temps
- Le calcul et exécution de la séquence
- Effets sonores

Les effets d'objectif

- Glow
- Ring
- Flare
- Effets externes

Reactor

- Corps solide
- Tissus
- Eau
- Fracture
- Corde

Mental Ray

- Illumination globale
- Réverbération
- Final gather

