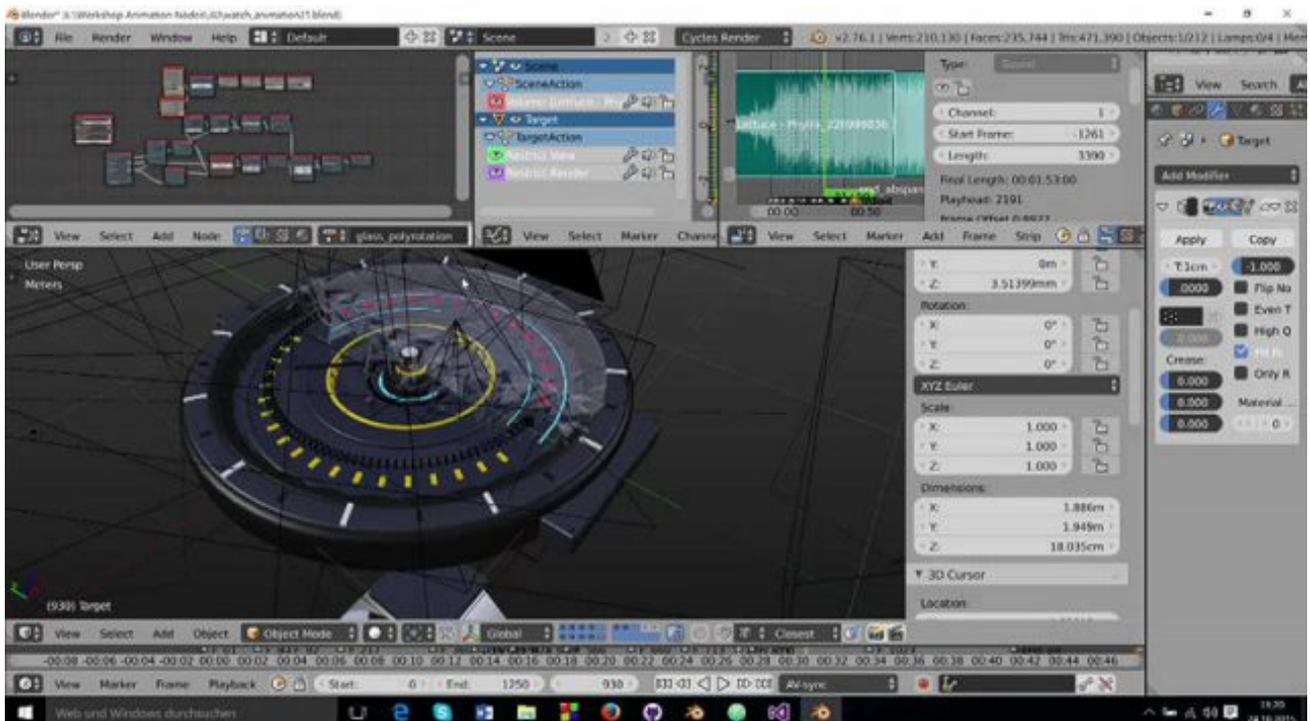


COMMENT CREER UN FICHER 3D ?

Grâce à différents outils méthodologiques, cette formation vous aidera à acquérir les fondamentaux indispensables de la création, la modélisation et l'animation en 3 dimensions à l'aide d'un logiciel libre de droit pour : Maîtriser les fonctionnalités de base de la modélisation 3d, pour son projet. Se déplacer dans un espace en 3 dimensions, gérer des médias, des caméras, des textures, de la physique afin de créer des éléments en vue de les animer pour du motion design, de l'intégration à de la vidéo, à des projets de vidéo mapping etc.



OBJECTIFS DE FORMATION

A l'issue de ce module, les participants seront en mesure de :

- Prendre en main un logiciel 3D libre de droit.
- Maîtriser les notions fondamentales de la 3D.
- Concevoir, développer, réaliser, créer, et animer des objets.
- Réaliser des rendus d'objet avec texture et des rendu d'animation.
- Mettre en pratique les acquis.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Cette formation a pour but de s'initier à la création 3D. Le module propose un survol et une prise en main du logiciel libre et open source : Blender

PRÉSENTATION DU LOGICIEL BLENDER

Présentation de Blender. Blender Foundation : Une communauté active et solidaire. Découverte de l'interface : préparation de l'espace de travail. Les préférences utilisateur.

L'ESPACE 3D AVEC BLENDER

- Se repérer
- Les vues
- Les caméras
- Les sélections
- Les transformations

LA MODÉLISATION

- Techniques de modélisation : Meshes et Objects.
- Faces, Vertices et Edges : leurs spécificités.
- Extrusion, révolution, transformation ...
- Les modificateurs : Subdivision Surface, Mirror, Screw, Array, Solidify, Displacement.
- Les courbes de Béziérs 3D.

LA LUMIÈRE

- Importance de l'éclairage dans la création 3D.
- Les différents types d'éclairages : Point, Sun, Spot, Hemi, Surfaces.
- Le mode World : pour un éclairage global.

LA CONCEPTION DES MATÉRIAUX ET TEXTURES

- Assigner des matériaux aux objets.
- La création de matériaux simples et nodaux.
- Les shaders surfaciques, diffus et spéculaires.
- Placer et assigner des matériaux et des textures.
- Notion d'UV Mapping : dépliage UV, test et correction.

LE RENDU

- Moteur de rendu : notion de Render Farm (Loki Render).
- Créer un studio photo : fond, éclairages ...
- Choix du mode d'exportation : Rendre preset, Output, Sampling, Light path...

En option selon niveau ou en module de perfectionnement :

- Initiation à l'animation :
- La Timeline.
- Le Dope Sheet.
- Keyframe, Path Animation, vertex Group.
- Vidéo Mapping et animation 3D.
- Implication d'une animation 3D dans l'espace scénique.

PUBLICS

Cette formation pratique et théorique s'adresse à tous les professionnels à charge d'un projet de création, exerçant en particulier dans les secteurs : du design, de l'infographie, de la vidéo, culturels, technologiques, artistiques, pédagogiques...

PRÉREQUIS

Des notions de vidéo numérique, outils graphiques, photo ou multimédias.

DOCUMENTATION

Documentation sur outils de création, un système méthodologique et autres sources de formation

ÉVALUATION

Évaluation formative et sommative sous forme de QCM.

TARIF

590 €

CONTACT

Anaïs Claverie, directrice UNISPHERES - 09 81 24 67 87- contact@unispheres.fr

Formation sur 2 jours

INTERVENANTS

Kamel Ghabte et Jean-Christophe Scudeler

BULLETIN D'INSCRIPTION

Nom

Prénom

E-mail

Téléphone

Adresse

Code postal

Ville

CHOIX DES MODULES

Module 1

Module 2

Module 3

Choix 1 :

Mapping architectural

Mapping et spectacle vivant

Pas de choix de substitution

TARIF

Inscription au titre de la formation professionnelle

Inscription hors formation professionnelle

(Sous réserve d'acceptation, sur dossier, dans la limite des places disponibles.)