



CRÉER, MODÉLISER ET ANIMER VOS IMAGES 3D

Code NSF 233T - Code ROME 21122

en Partenariat avec



MODULE 1 MODÉLISATION	35H SUR 5 JOURS
OBJECTIF	LA MODÉLISATION EST LA BASE DE TOUT PROJET RÉALISÉ EN 3D. SAVOIR MODÉLISER PROPREMENT C'EST SE SIMPLIFIER LES FUTURES ÉTAPES DU TRAVAIL : TEXTURE, ANIMATION, RENDU. L'OBJECTIF DE CE PREMIER MODULE EST D'UTILISER LES DIFFÉRENTS OUTILS DE MODÉLISATION SOUS 3DS MAX
LOGICIEL	Autodesk 3DS Max
CONTENU DE LA FORMATION	Introduction à la 3D -L'interface utilisateur -Création et édition d'objets -Création et utilisation de primitives -Création en Splines -Création en box modeling -Rendu simple.
PRÉREQUIS	Être à l'aise avec le maniement d'un ordinateur.
<hr/>	
MODULE 2 TEXTURAGE ET MATÉRIAUX	35H SUR 5 JOURS
OBJECTIF	TEXTURER UN MODÈLE POUR LUI DONNER VIE EST UNE ÉTAPE INDISPENSABLE DU TRAVAIL DE LA 3D. L'OBJECTIF DE CETTE FORMATION EST D'ACQUÉRIR LES DIFFÉRENTES MÉTHODES PERMETTANT D'APPLIQUER UNE TEXTURE SUR UN MODÈLE 3D.
LOGICIELS	3DS Max + Photoshop
CONTENU DE LA FORMATION	Utilisation de l'éditeur de matériaux - Création et paramétrages de matériaux - Création d'unwrap - Utilisation de l'unwrap - Utilisation de Textures répétitives
PRÉREQUIS	Aisance avec l'utilisation de Photoshop
<hr/>	
MODULE 3 ANIMATION 3D	35H SUR 5 JOURS
OBJECTIF	POUR DONNER VIE À UN ENVIRONNEMENT 3D, L'ANIMATION EST UNE PHASE INDISPENSABLE. LE BUT DE CE MODULE EST D'ACQUÉRIR D'UN POINT DE VUE TECHNIQUE LES DIFFÉRENTS OUTILS PERMETTANT DE CRÉER DES ANIMATIONS POUR DES OBJETS SIMPLES OU COMPLEXES AINSI QUE POUR DES BIPÈDES.
LOGICIEL	3DS Max
CONTENU DE LA FORMATION	Animation d'objets simples par système de clefs - Animation avec bones Animation avec bipède - Animation avec morpher
PRÉREQUIS	Skining : Modificateur Skin - Modificateur physique Connaissance de 3DS Max est un plus.

SPÉCIFICITÉS : Les trois modules constituant une entité, une formule Pack est proposée.

Les modules ont lieu principalement durant les vacances scolaires.

Ex : modules 1 et 2 pendant une périodes de vacances mais module 3 hors vacances.

1 poste de travail par participant.

MODULE Zbrush	35H SUR 5 JOURS
OBJECTIF	ZBRUSH DEVIENT UN LOGICIEL DE RÉFÉRENCE DE LA CHAÎNE DE PRODUCTION. AYANT UNE APPROCHE TRÈS INTUITIVE, IL PERMET DE CRÉER DES MODÈLES PARTICULIÈREMENT ABOUTIS ET DE RÉALISER EN PARTICULIER DES NORMALS MAPS, PROCÉDÉ INCONTOURNABLE DANS LE MONDE DE LA 3D
LOGICIELS	3DS max + Zbrush
CONTENU DE LA FORMATION	Techniques de modélisation - Création ou importation d'objets - Utilisation des différents outils de Zbrush pour la modélisation - Techniques et méthodes de modélisation sous Zbrush - Utilisation du projection master - Optimisation pour la modélisation - Création de normal map
PRÉREQUIS	Être initié à la modélisation avec un logiciel 3D

MODULE VIRTOOLS	21H SUR 3 JOURS
OBJECTIFS	VIRTOOLS EST UN LOGICIEL PERMETTANT DE CRÉER RAPIDEMENT DES MAQUETTES DE PROJET INTERRACTIF EN 3D. IL PERMET AUSSI DE CRÉER DES JEUX À DESTINATION DU WEB. SA SIMPLICITÉ D'UTILISATION LE REND PARTICULIÈREMENT ADAPTÉ À LA CRÉATION DE PROJETS SIMPLES ET RAPIDES.
LOGICIEL	Virtools
CONTENU DE LA FORMATION	Gestion de l'export- Gestion de l'interface- Création de scripts simples- Création de scripts avancés- Gestion d'un environnement et système de collision- Export d'application à destination du web
PRÉREQUIS	Bases d'algorithmie souhaitables, Connaissances approfondies en 3D.

Qualification OPQF (qualité formation) depuis 2001.