

Formation

3D Designer

120 heures

Objectifs :

A l'issue de cette formation, le stagiaire pourra concevoir un projet d'interface graphique en 3D, en intégrant des détails avec différents logiciels (3DS Max, Pixologic Zbrush, Vray, Marvelous designer) tout en maîtrisant l'interaction entre eux.

Pré-requis :

Il est préférable d'avoir des notions en infographie, notamment avec le logiciel Photoshop.

Photoshop CC

Objectif :

En raison de sa structure (Calques, Outils, Filtres, etc...), Photoshop est un logiciel de base inévitable afin de comprendre la structure de base d'un logiciel 3D.

Il est recommandé pour :

- Esquisse ou manipulation de photos,
- Créer / concevoir / raffiner des textures pour des programmes 3D,
- Améliorer l'image finale et la post-production.

Programme

- Introduction à Photoshop,
- Se familiariser avec l'interface,
- Navigation de base,
- importation de base,
- Couches (Comprenez le concept de la superposition),
- Sélection (sélection de base, outils de sélection de lasso, outils de sélection rapide, baguettes magiques),
- Outil Stylo (Basic),
- Le masque et son importance,
- Modes de fusion,

- brosses,
- couches d'amélioration (courbe, balance, teinte / saturation),
- exportation.

Pixologic Zbrush

Objectif :

Ce logiciel est important pour comprendre le flux de travail entre le package 3D et un autre logiciel (Comment transférer entre 3DS MAX et d'autres programmes).

Programme :

- Se familiariser avec l'interface redoutable de Zbrush,
- Outils de navigation de base,
- Commencez à sculpter!,
- Brosses de base,
- Déformeurs basiques,
- Importer un objet 3D,
- Exporter un objet 3D et des cartes.

Marvelous Designer

Objectif :

Marvelous Designer (MD) est conçu pour créer des vêtements et produits textiles plus rapidement et apprendre le workflow (comment transférer des objets entre des packages 3D)

3DS MAX → Marvelous Designer → Zbrush → 3DS Max

Programme :

- Le plan d'interface 2D / 3D,
- Outils de base / nécessaires,
- Création d'un premier t-shirt,
- Créer des vêtements de base,
- importation,
- Exportation.

3DS MAX - Vray

Objectif :

Ce volet de la formation permet une bonne Introduction au différents domaine 3D, et de voir réellement l'étendue de ce domaine, comment aborder toutes les spécialités de ce domaine, comment planifier et exécuter.

3DS Max est en effet le logiciel principal, Facile à apprendre, adapté à la modélisation / texturation **et au rendu**.

Programme :

- Se familiariser avec l'interface,
 - Navigation dans la fenêtre,
 - Importance des raccourcis,
 - Création des premiers objets, Interactions, Liaisons, etc...
- Interaction 3DS MAX-Zbrush
- Présentation de 3DS MAX par Mini-projet (sentiment d'accomplissement),
 - Créer une scène du début à la fin (ce projet est utilisé pour apprendre les outils de base et le flux de travail de base entre logiciels).
 - Introduction de Zbrush,
 - Mini-Learning-Project pour apprendre 3DS Max: créer une scène très basique avec des couleurs, une animation et un rendu final.
 - textures et couleurs de base.
-
- Comment travailler avec plus d'un logiciel à la fois,
 - Création d'un projet d'intérieur,
 - Introduction d'outils avancés pour mener un projet au complet
 - UVW et texturation (avec P.S),
 - Introduction de Vray,
 - Ombrage avec Vray,
 - Introduction de Marvelous Designer.