

Produire en 3D - (Semaine 2)

Objectif:

Cette session vous permettra de produire des visuels 3D animés ou non avec une qualité professionnelle.

Niveau requis:

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle comme Illustrator est un plus. Il faut savoir utiliser les courbes de Bézier. De plus maîtriser l'ordinateur et être à l'aise avec la visualisation 3D.

Public concerné:

Dédié aux graphistes ou infographistes et à toute personne devant réaliser des visuels en 3D.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Outils spécifiques

- Modélisation avec le lissage et option Phong
- Structure 3D avancée
- Gestion des N-gones
- Modélisation procédurale avec XPresso
- Modélisation avec MoGraph
- Utilisation spécifique du Bevel
- Optimisation de maillage
- Organisation des normales

► L'animation

- Animation avancée
- Animation de personnages
- Utilisation de Personnage et CMotion
- Animation avec XPresso

► Les textures

- Textures en Camera Mapping
- Textures en Sub-surfacique
- Normal Map et "displacement"
- Le verre, les fluides
- Rendu PyroCluster

► Dynamique, cheveux et vêtements

- Création des cheveux
- Ajustement et rendu des cheveux
- Études de cas: dynamique des cheveux et de la fourrure
- Gestion de la dynamique sur objets
- Les vêtements
- Animation dynamique avec MoGraph

► Outil Sculpture

- Création du maillage de base
- Subdivision pour la sculpture
- Réglages des différents outils
- Baking des textures en Normales Mode et Displacement Map
- Cas particuliers
- Réglage de prévisualisation grâce au texture

► Le rendu

- Travail en fonction du story-board
- Mise en place et réglages
- Finalisation en fonction du rendu
- Rendu en réseau
- Rendu en multipass
- Exportation pour le compositing (AEP)
- NETRender
- Approche de Cineware
- Rendu avec TeamRender