PHOTOSHOP ET ADOBE DIMENSION

3 jours (21 heures en présentiel ou 21 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Créer des compositions d'images, les modifier et générer un rendu photo-réaliste grâce à des outils 3D.

Objectifs pédagogiques

Adobe Dimension place la 3D et la mise en situation pour le packaging à la portée de tous. Il s'agit d'un nouvel outil Adobe destiné à simplifier la mise en œuvre de scènes 3D très réalistes. Photoshop quant à lui, permet de faire de la 3D depuis de nombreuses années et nous apprendrons à l'utiliser pour donner du volume et mettre en matière et en lumière des textes et logos.

Population visée

Directeurs artistiques, graphistes, illustrateurs, photographes.

Pré-requis

Il est nécessaire d'avoir suivi un stage Photoshop Initiation ou d'avoir maîtrise des calques et des masques pour accéder à cette formation.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Comprendre les bases de la 3D : le flux de production, le vocabulaire

- Le flux de production 3D
- Le modelage
- Le texturage
- L'animation
- La mise en lumière
- Le rendu

Utiliser Photoshop pour créer des logos 3D

- Présentation des outils 3D de Photoshop
- Créer un logo 3D à partir de textes ou de logo 2D
- Import 3D (objet 3D)
- Outils de point de fuite
- Gestions des caméras
- Exercice création d'un logo 3D

Apprendre à utiliser Adobe Dimension

- Présentation de l'outil et du store
- Présentation de l'interface

Créer des textures (métal, plastique...) pour un meilleur rendu des effets

- Présentation des principes des textures et matière en 3D
- Utiliser des textures existantes
- Créer des textures à partir d'images
- Exercice : paramétrer ses propres matières

Créer des lumières pour mettre ses objets 3D en valeur

- Les lumières dans Photoshop
- Utiliser des lumières à base d'images panoramiques (IBL, HDR)
- Les lumières dans Adobe Dimension (IBL)
- Créations d'IBL

Appliquer des méthodes photographiques pour construire sa lumière 3D

- Rappeler les bases de la lumière et de l'éclairage
- Éclairer une scène : quelle lumière pour quels effets
- Application à la 3D
- Exercice : Créer un environnement lumineux valorisant

Produire une mise en scène réaliste de produits et packaging avec Adobe Dimension

- Mise en place des produits
- Ajout d'étiquettes personnalisées
- Texture et mise en lumière
- Rendu final
- Exercice : création d'une scène de packaging réaliste

Comparaison Photoshop / Dimension

- Quel résultat final dans l'un et l'autre ?
- Quel usage pour l'un ou l'autre ?
- Utilisation complémentaire

Post-production des images 3D dans Photoshop en 2D

- Intérêts de la post-production 2D
- Gestions des flous
- Création d'effets spéciaux : flare, fumées, ambiances couleurs/look, lumière d'ambiance

Utiliser les outils 3D pour produire du Flat Design 2D

- Analyser l'intérêt de la 3D pour le flat design
- Utiliser une méthodologie de visualisation en 2D à partir d'éléments 3D
- Produire un rendu plat des couleurs
- Exercice : réaliser un logo 2D 'long shadow' à partir d'une vue 3D