

## CURSUS - MAÎTRISER UN WORKFLOW 3D CRÉATIF COMPLET

25 jours (175 heures en présentiel ou 175 heures à distance en classe virtuelle)

### Compétences visées

Maîtriser un workflow complet en 3D.

### Objectifs pédagogiques

Comment modéliser avec un logiciel de 3d pour l'industrie automobile, du cinéma, du jeu vidéo, du desing d'objet, d'architecture ?

Ce cursus vous permet de maîtriser un workflow complet en 3D : le MODELING avec ZBrush, le TEXTURING avec Photoshop, Substance Painter et Alchemist et le RENDERING avec Cinema 4D.

### Population visée

Créatifs, Agences de Communication, Motion Designer orientés 3D, DA, Artistes, Sculpteurs, Modeleurs.

### Pré-requis

Une maîtrise de son environnement informatique et avoir quelques connaissances sur la le monde de la 3d et de la modélisation est un plus. Avoir des connaissances basiques sur Photoshop.

### 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, pouvant être complété d'un audit de niveau, 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

Formateurs-experts.

### 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

#### MODELING

##### ZBrush

##### ZBrush Initiation

Cette formation vous permet d'identifier les principes de base du logiciel, de gérer les dessins 2D, 2.5D, 3D, d'importer des modèles 3D dans ZBrush, d'affiner et finaliser un modèle, en lui ajoutant des détails très rapidement.

##### ZBrush Perfectionnement (option)

Cette formation vous permet d'appréhender les outils avancés de ZBrush, de gérer un workflow professionnel dans ZBrush et de comprendre l'intégration de ZBrush dans les Principaux logiciel 3D.

#### TEXTURING

##### Photoshop

##### Photoshop Consolidation

Cette formation vous permet de différencier les outils et méthodes permettant de créer des sélections et en améliorer le contour, de créer des masques de fusion et d'écrêtage, d'ordonner un photomontage avec des calques et analyser les options, d'utiliser les calques de réglages pour modifier le contraste, luminosité et les couleurs, de créer et d'utiliser les calques de formes vectorielles, de différencier et d'utiliser les outils de retouche pour supprimer ou dupliquer de la matière, de créer et d'utiliser les objets dynamiques pour appliquer des déformations et d'enregistrer une image pour le Print ou le Web.

##### Adobe Substance

##### Adobe Substance Alchemist

Cette formation vous permet d'identifier et de comprendre l'interface de Substance Alchemist, de mixer des textures, d'utiliser les filtres et les générateurs.

##### Adobe Substance Painter

Cette formation permet de peindre sur des objets 3D et les texturer de manière professionnelle en tenant compte d'un workflow établi avec SUBSTANCE Painter, d'utiliser le standard actuel de création c'est à dire les textures PBR 'Physical Based Rendering', de créer des divers Canaux de texturing, de réaliser des rendus de contrôles dans SUBSTANCE Painter pour validations et modifications éventuelles, d'exporter ses Textures finales en 'multirésolutions' et 'multicanaux' et d'importer et d'utiliser ses Textures dans ZBrush 2020, ses Textures dans Cinema 4D R21 pour le rendu et l'animation.

#### RENDERING

##### Cinema 4D

##### Cinema 4D Initiation

Cette formation vous permet de citer les fondamentaux de la 3D et d'identifier les flux de production, de concevoir des objets 3D, d'importer des fichiers existants, d'appliquer des textures et des éclairages aux scènes réalisées et d'intégrer les bases de l'animation.

##### Cinema 4D Perfectionnement (option)

Cette formation Cinema 4D Perfectionnement vous permet d'identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum d'intégrer les principes de la création de texture, de

## CURSUS - MAÎTRISER UN WORKFLOW 3D CRÉATIF COMPLET

mapping et d'animation et de créer un rendu professionnel.

+ moteurs de rendus : REDSHIFT / OCTANE / VRAY / CORONA / ARNOLD