

L'animation 3D



DPIC-80 4 Jours (Heures)

Description

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Cette formation s'adresse aux étudiants en animation, aux artistes numériques, aux concepteurs graphiques, aux professionnels de l'industrie du divertissement, aux vidéastes, et à toute personne intéressée par la création d'animations 3D pour des films, des jeux vidéo, des publicités, ou d'autres médias.

Prérequis

Cette formation est destinée aux débutants en animation 3D, mais une connaissance de base de l'informatique et de la modélisation 3D serait bénéfique. Les participants doivent avoir un ordinateur personnel avec les spécifications minimales requises pour exécuter le logiciel d'animation 3D de leur choix. Une passion pour l'animation et une volonté d'apprendre sont les seuls prérequis essentiels.

Les objectifs de la formation

- Comprendre les principes de base de l'animation 3D, y compris la modélisation, l'animation, le rendu et la composition.
- Acquérir des compétences pratiques dans l'utilisation de logiciels d'animation 3D tels que Blender, Maya, ou Cinema 4D.
- Explorer les techniques avancées d'animation 3D pour créer des mouvements fluides et réalistes.
- Apprendre à créer des environnements et des personnages 3D à partir de zéro.
- Développer une compréhension approfondie des pipelines de production dans l'industrie de l'animation 3D.

Programme de la formation

Session 1 : Introduction à l'animation 3D

- Présentation des principes de base de l'animation 3D : modélisation, animation, rendu, composition.
- Vue d'ensemble des logiciels d'animation 3D populaires : Blender, Maya, Cinema 4D, etc.
- Premiers pas avec l'interface utilisateur du logiciel choisi.

Session 2 : Modélisation 3D

- Techniques de modélisation 3D : modélisation polygonale, modélisation de surface, modélisation de subdivision.
- Création de formes simples et complexes : objets, personnages, environnements.
- Exercices pratiques de modélisation 3D simples.

Session 3 : Animation de base

- Principes d'animation : pose, timing, easing, anticipation, suivi.
- Techniques d'animation de base : déplacement, rotation, mise à l'échelle.
- Pratique : animation d'objets simples.

Session 4 : Animation avancée

- Animation de personnages : marche, course, expressions faciales.
- Utilisation des contrôleurs de rigging pour simplifier le processus d'animation.
- Exercices pratiques d'animation de personnages.

Session 5 : Éclairage et rendu

- Introduction à l'éclairage 3D : types de lumières, ombres, réflexions, réfractions.
- Configuration des paramètres de rendu pour obtenir des images de haute qualité.
- Exercices pratiques d'éclairage et de rendu de scènes simples.

Session 6 : Effets visuels et compositing

- Introduction aux effets visuels 3D : particules, fumée, feu, liquides.
- Utilisation des nœuds de compositing pour ajouter des effets et des retouches à vos animations.
- Exercices pratiques d'effets visuels et de compositing.

Session 7 : Finalisation et exportation

- Configuration des paramètres de rendu pour l'animation finale.
- Exportation de l'animation dans différents formats vidéo pour une utilisation dans divers médias.
- Présentation des travaux finaux et des projets des participants.

Session 7 : Finalisation et exportation

- Configuration des paramètres de rendu pour l'animation finale.
- Exportation de l'animation dans différents formats vidéo pour une utilisation dans divers médias.
- Présentation des travaux finaux et des projets des participants.

Session 8 : Révision et discussion

- Révision des concepts clés et des techniques apprises tout au long de la formation.
- Discussion sur les perspectives de carrière dans l'industrie de l'animation 3D.
- Retour d'information et conseils personnalisés pour les participants.