



Les fondamentaux de la 3D

51 leçons

Durée estimée : 02h05

Référence : BFEP-599

- Présentation du tuto sur les fondamentaux de la 3D
- Workflow classique d'une production 3D
- Les grands métiers de la 3D et de la post-production
- La préparation d'un projet 3D
- Les principaux logiciels 3D
- Outils de suivi de production
- A quoi sert la modélisation ?
- Principaux modes de modélisation
- La notion de primitives
- Les modes de modélisation polygonale
- La modélisation par extrusion
- Modélisation par les nurbs
- Modélisation low poly et high poly
- Workflow pour le jeu vidéo
- Les normales et les mesh manifold
- Notions de surfaces, de textures et de shader
- Comment appliquer une texture sur un modèle
- Dépliage de matériaux UV - De la texture 2D à la 3D
- La bump map et la normal map
- La displacement map
- La specular map et les contrôles avancés des textures
- Les différents standards et formats
- Les moteurs de rendu
- Les renders farm
- Rendus stéréoscopiques
- Les grands types de lumières
- Le placement de la lumière
- L' IBL, l'éclairage basé sur une image
- Le principe du baking daylight pour le jeu vidéo
- Les générateurs d'environnements



Les fondamentaux de la 3D

51 leçons
Durée : 02h05
Référence : BFEP-599

- Qu'est-ce que le rendu ?
- Animation de personnage
- Animation procédurale
- Créer un squelette de personnage 3D : le Rigging
- L'animation par morphing
- La motion capture
- Les fenêtres et outils de l'animateur
- Principes fondamentaux de l'animation
- Habiller un personnage 3D : le Skinning
- Les objets proxy
- Scripting Programmation en 3D
- Simulation de fluides
- Simulation de foules
- Simulation dynamique
- Système de particules
- A quoi sert le compositing ?
- Intégration d'une création 3D dans une photo
- Le rendu par passe
- Le tracking
- Les outils spécialisés dans le compositing
- L'étalonnage