

Formation 3D Coat

3 jours (21 heures)

Présentation

3D Coat est un outil polyvalent permettant la modélisation high poly, la retopologie, et le texturage des modèles 3D avec beaucoup de facilité.

Sa première originalité pour la modélisation vient de l'utilisation de la méthode dite de la sculpture en voxels. Il n'y a donc de fait aucune restriction concernant la topologie comme si vous sculptiez avec de l'argile. Vous pouvez sculpter dans la masse jusqu'à rentrer dans les détails avec une précision infime.

Des outils étonnants de retopologie automatique (AUTOPO) avec un contrôle de l'utilisateur sur les boucles d'arêtes (Edges loops).

Un dépliage des UV rapide et pratique vous permettant de visualiser le résultat avant son application.

Des outils pour la texturisation en PBR, en pixel, Micro-sommet ou P-Tex. Des matériaux intelligents vous permettant d'adapter vos besoins et de les réutiliser facilement.

Objectifs

- Comprendre et maîtriser l'interface du logiciel, ces menus et fenêtres
- Savoir préparer son workflow avant de commencer à travailler. Connaître les différents problèmes à éviter pour les anticiper.
- Savoir utiliser les outils de modélisation en Voxel
- Comprendre l'utilisation des shaders sur les voxels et leur répercussion sur le résultat final.
- Connaître les outils de retopologie et comprendre leur fonctionnement.
- Savoir faire le Baking d'un modèle High poly sur un modèle low poly et créer la normal map, l'ambient occlusion et les textures utiles au modèle final.

Public visé

Toutes personnes désirant améliorer leurs connaissances sur 3D Coat. Les personnes désirant accélérer la réalisation de leur travail ou les personnes désirant apprendre la modélisation 3D.

Pré-requis

Un ordinateur portable récent avec la version gratuite 30 jours de 3D Coat.

Programme de notre formation sur 3D Coat

[Jour 1]

Introduction à la modélisation 3D

- Le Concept de base de la 3D.
- Bien préparer son workflow avant de se lancer. (moodboard)
- Les commandes de base
- Les outils de caméra
- Les différentes Brush pour la modélisation
- Le système de layers
- les shaders
- intégrer ses références
- le mode surface
- Modélisation en Voxel
- Les outils de Symétrie

[Jour 2]

Le travail de retopologie et les UVs

- Bien choisir son outil de retopo (instant mesh, Autopo ou manuel)
- Edges Loops, Quads, Tris et NGons
- Les techniques d'optimisation du maillage
- Les techniques pour le dépliage des UVs
- Le multi-matériau
- Baking des normal maps

[Jour 3]

La mise en couleur finale

- Les outils de peinture
- les brush
- les layers
- les matériaux intelligents
- les différents types de projections
- Normal map, diffuse et specula

Module complémentaire (2 jours supplémentaires)

- Intégration avec ZBrush
- Intégration avec 3DS max ou maya
- Export vers les moteurs et outils externes
- intégration dans unity et unreal engine.
- Le rendering
- utilisation du scripting de 3Dcoat

Sociétés concernées

Cette formation s'adresse aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée.

Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiple permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.