

# PROJET D'AXE ANIMATION 3D

C'EST PARTI ! →



**IIM**

DIGITAL SCHOOL  
DE VINCI PARIS



# Bienvenue en 3D !

## Les compétences et connaissances indispensables :

- Ne vous contentez pas d'apprendre uniquement ce qui vous est enseigné ! Be curious !
- Continuez de vous former chez vous grâce à des vidéos de cours (liens vidéos de Saiyasith).
- Vous avez le droit à l'erreur alors lâchez vous, expérimentez et prenez du plaisir !
- Ne pas hésiter à consulter vos intervenants (ou à défaut Ekkarat Rodthong) pour toute question, conseils et remarques sur vos travaux.

# Objectif **global**

L'objectif du projet d'axe S1 sera de présenter **l'ensemble des réalisations faites au S1.**

Pour atteindre cet objectif, il vous faudra :

- Acquérir des outils de base de **Blender** pour être capable de réaliser un **personnage en 3D**
- Apprendre à **modéliser** et **texturer** des objets, une scène heroic-fantasy et Lumière
- Apprendre à **modéliser** et **texturer** son personnage
- Être capable de **pitcher** et **présenter** une **tournette** de votre personnage
- Faire des **projets personnels** est un plus mais la réalisation de votre personnage en 3D est prioritaire

# Projet d'axe : le sujet

Sujet du semestre 1 : La **modélisation et le texturing** d'un personnage en 3D

Chaque étudiant doit obligatoirement remplir les **objectifs principaux** du projet qui constitueront un acquis commun.

Les **objectifs secondaires** sont proposés pour marquer plus de points et ils sont obligatoires pour les étudiants souhaitant intégrer l'axe Jeux Vidéo.

# Comprendre les objectifs

Les objectifs sont séparés en 2 grande catégories :

- Les objectifs à réaliser par l'ensemble des étudiant.es (en gris)
- Les objectifs à réaliser pour celles et ceux qui veulent intégrer l'axe Animation 3D (en orange).

Les objectifs ont un classement par niveau, la validation ou non des différents niveaux se feront à la fois dans le cadre de vos cours de renforcement et de finalisation, mais aussi pour d'éventuelles mises à niveau techniques en année 2.

## OBJECTIFS POUR TOUTES ET TOUS

Ces objectifs sont réalisables à partir des différents cours que vous suivez en B1.

## OBJECTIFS POUR ENTRER DANS L'AXE

Ces objectifs doivent être réalisés si vous souhaitez intégrer l'axe 3D. Attention, pour réussir à valider ces blocs, seuls les cours ne suffiront pas. Nous attendons de vous de la curiosité et de la recherche.

# Objectifs Initiation à la modélisation sur Blender

Objectifs pour tous et toutes

Objectifs pour entrer dans l'axe

## Niveau 1

- ✓ Être capable de réaliser 6 objets :
  - La fiole
  - L'épée
  - La table
  - Le bouclier
  - Le tabouret
  - Un coffre

## Niveau 2

- ✓ Être capable de réaliser le personnage de Lumière

## Niveau 3

- ✓ Réalisation d'une scène « Heroic Fantasy » avec plus de 6 objets



# Objectifs **Texturing et rendu**

Objectifs pour tous et toutes

Objectifs pour entrer dans l'axe

## Niveau 1

- ✓ Être capable d'appliquer les matériaux et les textures pour les 6 objets (Cf objectifs initiation à la modélisation sur Blender)

## Niveau 2

- ✓ Être capable de faire un rendu et une mise en scène des 6 objets

## Niveau 3

- ✓ Être capable d'appliquer les matériaux et les textures pour Lumière et l'architecture d'intérieur
- ✓ Être capable de faire un rendu et une mise en scène pour Lumière

## Niveau 4

- ✓ Être capable de faire un rendu et une mise en scène du décor « Heroic Fantasy » réalisé au module précédent



Nathan VERDIER – Promotion 2027



# Objectifs **Modélisation d'un personnage**

Objectifs pour tous et toutes

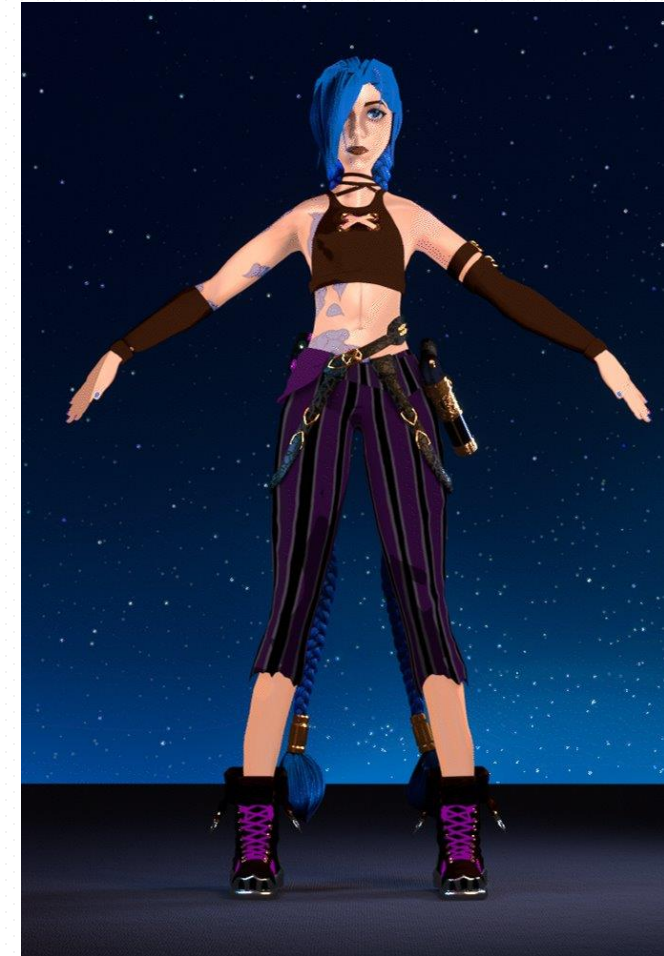
Objectifs pour entrer dans l'axe

## Niveau 1

- ✓ Être capable de modéliser et texturer un personnage basique parmi une liste de plus de 500 personnages issus de l'univers du jeu vidéo ou de films d'animation 3D

## Niveau 2

- ✓ Être capable de modéliser et texturer votre personnage avec plus de détails (mains, visage, cheveux, etc...)



Adriana GARIC – Promotion 2027



# Rendre le projet

Si l'axe Animation 3D est un choix n°1 ou 2 :

- Le projet est à rendre la veille de votre passage à l'Entretien Professionnel mi-parcours
- Respect du design : comparaison entre la représentation du personnage et la modélisation finale
- Faire et intégrer, lors de votre présentation à l'Entretien Professionnel mi-parcours, la tournette\* de votre personnage modélisé et texturé
- Résolution de la tournette : 1280 x 720 (720p)
- Vidéo au format Quick Time (.mov) encodée en H264

\*Une tournette : une vidéo de quelques secondes où la caméra tourne autour de votre personnage

# Contacts dans l'axe !

Si vous avez des questions, vous pouvez contacter :



**Ekkarat Rodthong**

Responsable pédagogique de l'axe Animation 3D

[ekkarat.rodthong@devinci.fr](mailto:ekkarat.rodthong@devinci.fr)



**Alexandre Abrantes**

Professeur Délégué de l'axe Animation 3D

[alexandre.abrantes@devinci.fr](mailto:alexandre.abrantes@devinci.fr)