

INFOGRAPHIE 3D

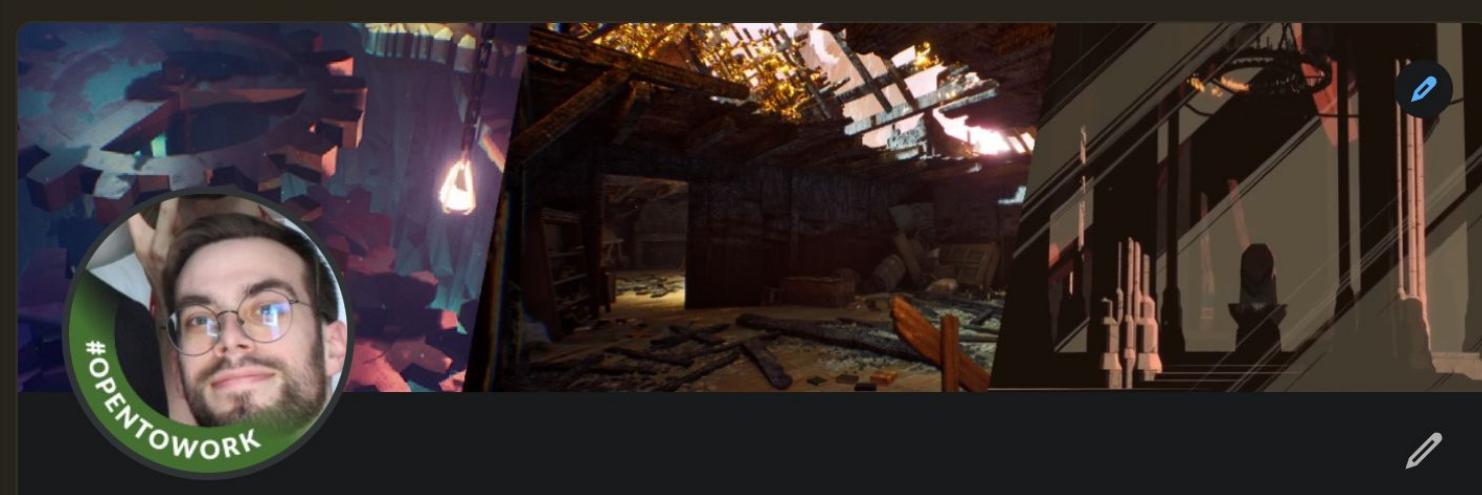


C'est qui le prof ?

Rudy Michel

Environment Artist freelance

Mon portfolio : <https://www.artstation.com/rudymichel>



C'est qui le prof ?

Mon Parcours Professionnel :

- The Wild Games - *My Very Own Light*
- Don't Nod - *Banishers: Ghosts of New Eden*
- Wild Wits - *Crown Gambit*



C'est qui le prof ?

Mes Formations :

- 2 Années préparatoires ISART Digital - option Game Art
- DUT MMI (promo 2017-2019)
- Licence professionnelle - Métiers du Jeu Vidéo (Promo 2019/2020)



On fait quoi ?



On fait quoi ?

Organisation du module d'Infographie 3D :

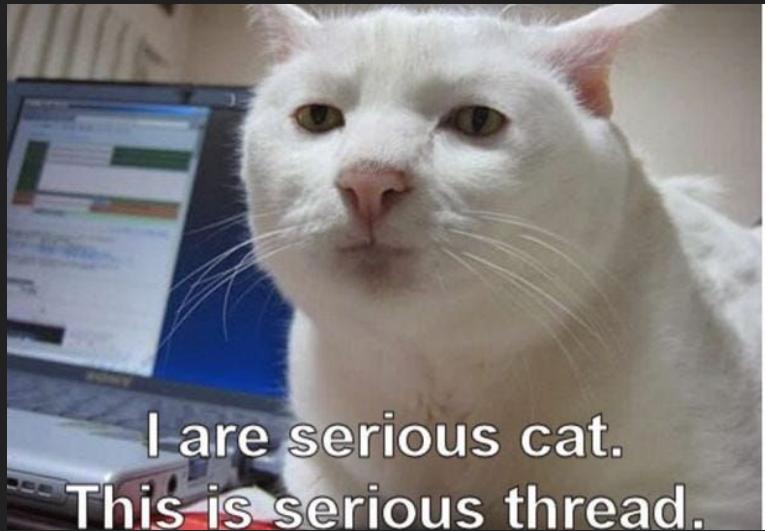
- **5 cours d'introduction** de 4h chacun => 30min/1h théorie puis pratique

Le Calendrier :

- Jeudi 08 jan 14h-18h Présentation générale 3D 1/2
- Jeudi 15 jan 14h-18h Présentation générale 3D 2/2
- Jeudi 22 jan 14h-18h UV/texture
- Jeudi 29 jan 14h-18h Export/Intégration
- Jeudi 05 fév 14h-18h Level Art/Composition



Rendu



- 1 QCM
- 1 Rendu d'une scène blender

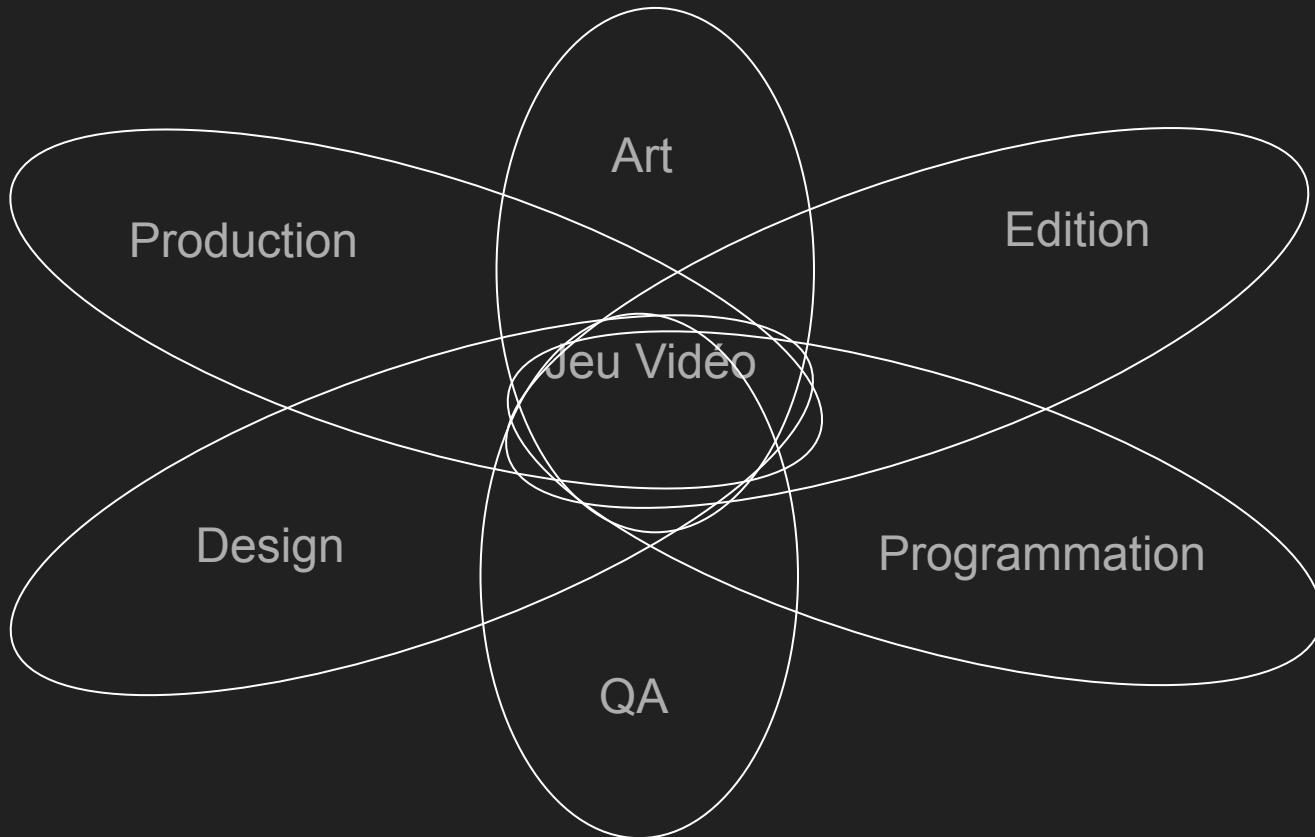
2 notes sur 20 qui feront votre moyenne.

Présentation Générale

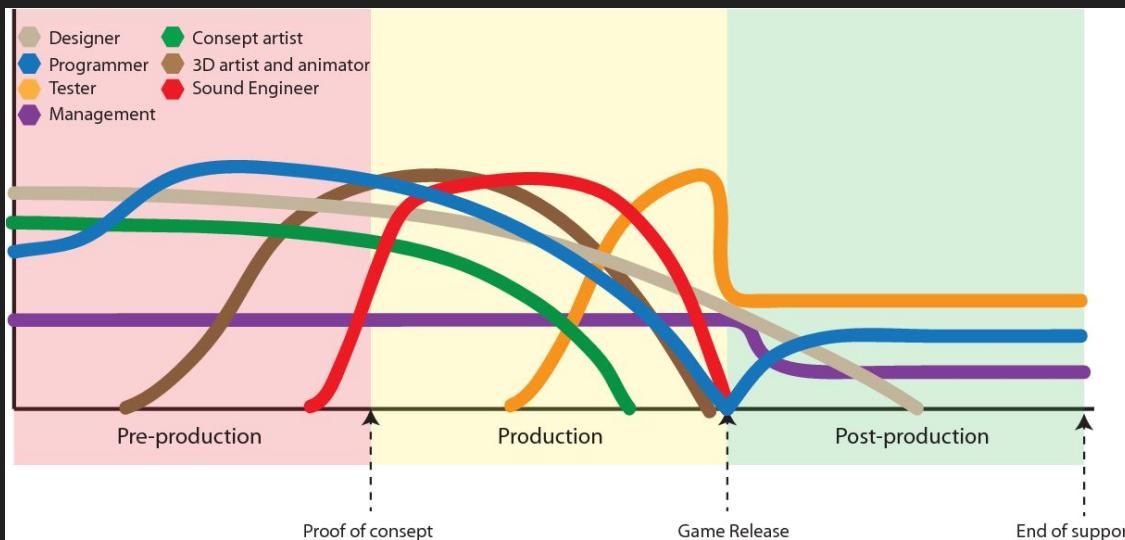


c'est tipar !

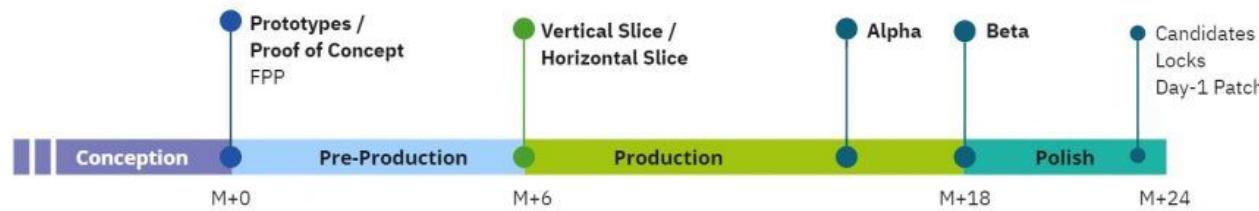




Les grands corps de métiers

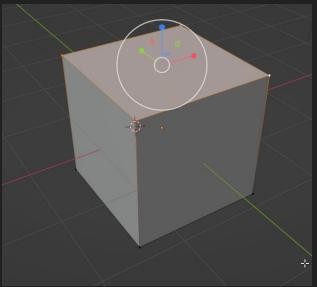


2 Years Production

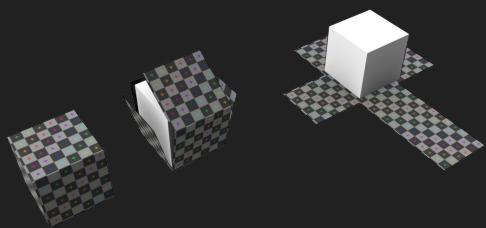


Overview pipeline production

Modelage 3D



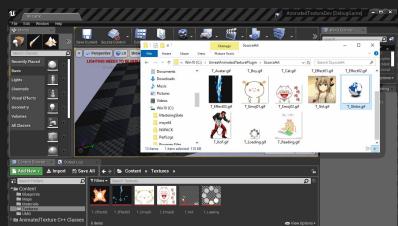
UV



Texturing



Intégration



Level Art



Overview pipeline 3D

Modelage 3D
UV



Texturing



Moteur de jeu



Les logiciels “Standards” de l’industrie

Pourquoi Blender ?



Blender est **Open Source** :

- Gratuit
- Libre de droit
- Mis à jour régulièrement
- Customisable (Addons, interface, codage etc)

Pourquoi Blender ?



Polyvalent :

- Modelage 3D
- Sculpt d'asset 3D
- Animation 3D
- Texturing
- Génération procédurale
- ...

Fin

