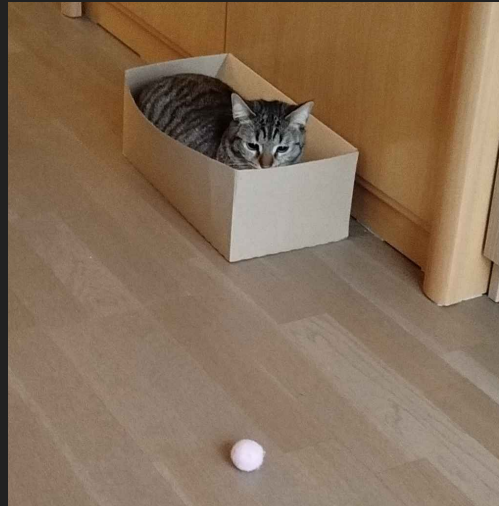


# INFOGRAPHIE 3D

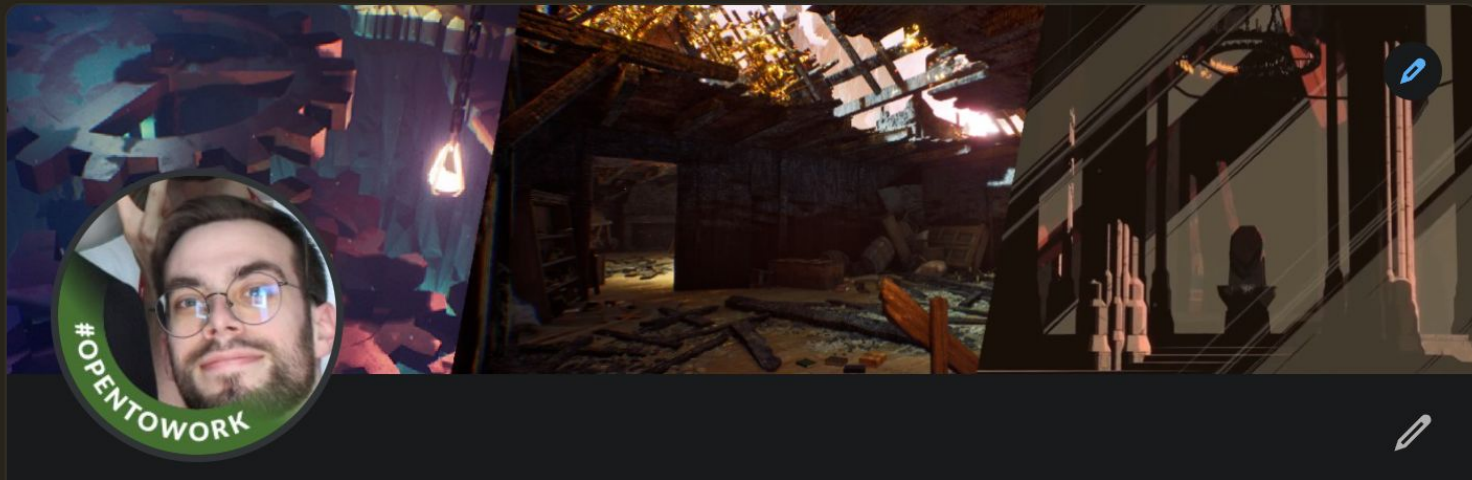


# C'est qui le prof ?

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*



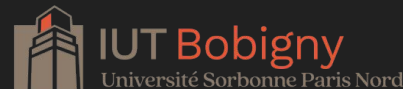
# C'est qui le prof ?

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.

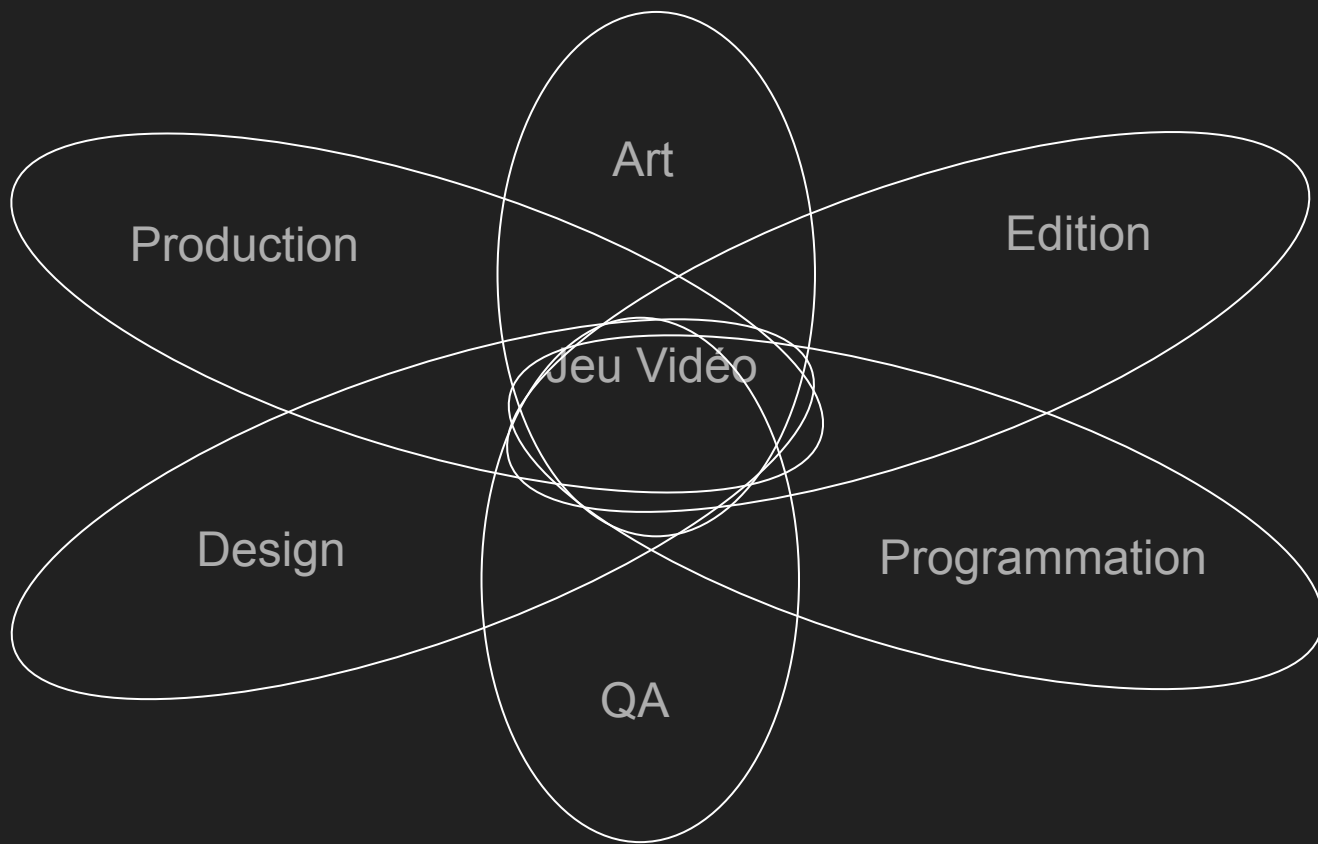
# Présentation Générale



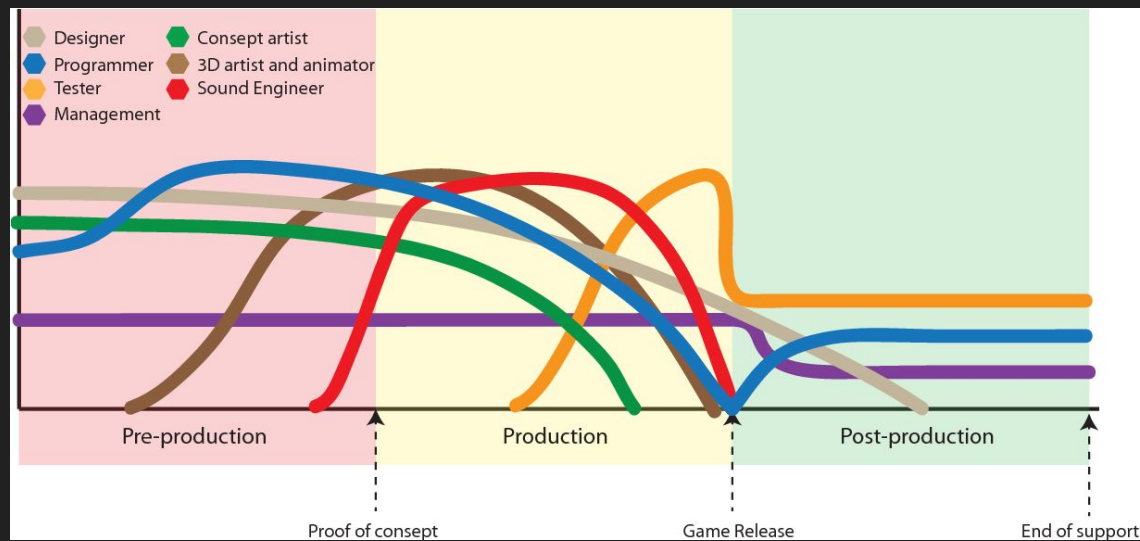
c'est tipar !







Les grands corps de métiers

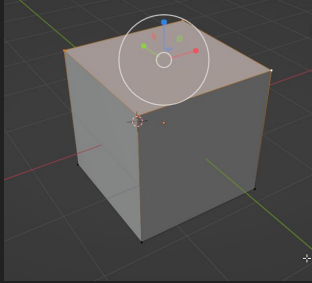


## 2 Years Production

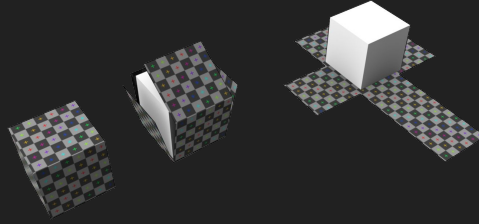


Overview pipeline production

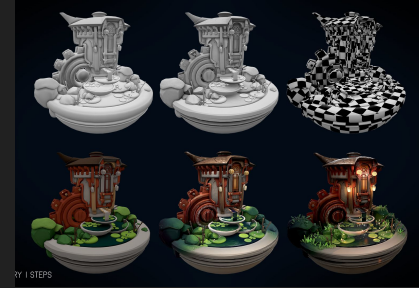
## Modelage 3D



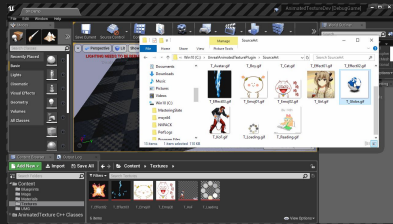
## UV



## Texturing



## Intégration



## Level Art



## Overview pipeline 3D

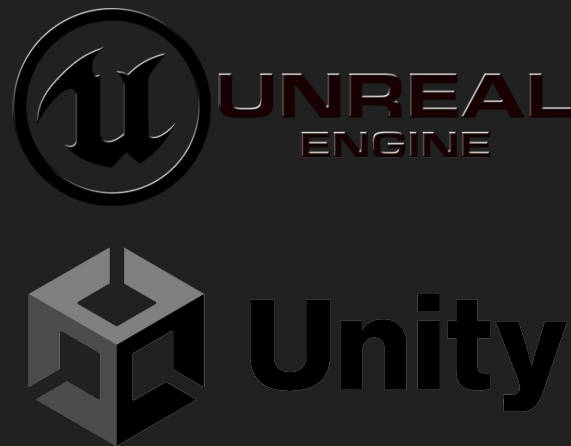
## Modelage 3D UV



## 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

