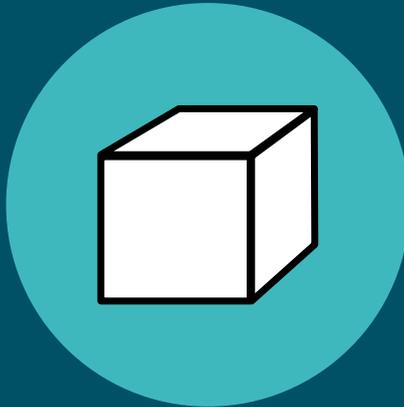


NOS FORMATIONS

3D & ARCHITECTURE

PAO • DIGITAL PUBLISHING • WEB • 3D • AUDIOVISUEL
CINÉMA • DESSIN • COMMUNICATION • PHOTO



Karine > 01 43 80 23 51 • 06 82 25 59 49
karine@ellipseformation.com
www.ellipseformation.com

SOMMAIRE

3DS ARCHITECTURE

Qui sommes-nous ?	01	3DS Max - les lumières (Mental Ray)	15
Ellipse s'engage	02	3DS Max - architecture	16
NOS COURS DE GROUPE (INTER)		3DS Max- animation de personnages	17
3DS Max initiation	05	AutoCAD et la 3D	18
AutoCAD initiation	06	AutoCAD perfectionnement	19
Autodesk Revit Architecture	07	AutoCAD architecture initiation	20
Blender 3D	08	Photoshop - peinture numérique et textures	21
ZBrush	09	Shark FX® initiation	22
NOS COURS SUR MESURE (INTRA)		Shark FX® perfectionnement	23
3DS Max perfectionnement	11	SketchUp initiation	24
3DS Max - modélisation d'environnements	12	SketchUp perfectionnement	25
3DS Max - création de personnages	13	VOS CONTACTS	27
3DS Max - développement MAXscript	14		

Qui sommes nous ?



Ellipse Formation est un centre de formation professionnelle, créé en 2006, certifié Adobe et Aquafadas, agréé Apple, qualifié ISQ OPQF et membre de la FFP.



Nous vous proposons un catalogue de 300 formations dans les domaines de la PAO, du DIGITAL PUBLISHING, du WEB, de la 3D, de l'AUDIOVISUEL, du CINÉMA, du DESSIN, de la COMMUNICATION, de la PHOTO.



Toutes nos formations sont modulables en sur mesure, chez vous ou en nos locaux.



Appelez-nous au **01 43 80 23 51**, pour tout renseignement complémentaire.



Ellipse Formation
8, cité Joly • 75011 PARIS
01 43 80 23 51
karine@ellipseformation.com
www.ellipseformation.com



AUTHORISED
Training Centre



Centre de
formation agréé



Authorised Training Centre



Centre référencé sur la base de données de l'**Afdas**.

Toutes nos actions de formation peuvent être financées par l'Afdas, sous conditions.
Davantage d'informations sur www.afdas.com

Déclaration d'activité enregistrée sous le n° 11 75 40853 75, auprès du préfet de région d'Île-de-France.
Siret : 488 481 847 00025 - Code APE/NAF : 8559A

Ellipse s'engage

7 BONNES RAISONS DE NOUS CHOISIR



1. LA PERFORMANCE ET L'ÉCOUTE DE NOS FORMATEURS

Nous travaillons avec plus de 70 formateurs, experts des modules dans lesquels ils interviennent. Professionnels en activité, ils alternent entre la formation et la production, gardant ainsi un contact permanent avec les évolutions technologiques et les aléas des contraintes de production. Nous vous garantissons ainsi de bénéficier de contenus pédagogiques constamment actualisés.



2. LA SPÉCIFICITÉ ET LA CLARTÉ DE NOS FORMATIONS

Nous vous proposons plus de 300 formations - en Intra, sur toute la France, ou en Inter, à Paris et à La Réunion - en PAO, DIGITAL PUBLISHING, WEB, 3D, AUDIOVISUEL, CINÉMA, DESSIN, COMMUNICATION, PHOTO. Expérimenté ou débutant il y a obligatoirement l'une de nos formations qui vous convient. Nos formations sont réactualisées en fonction de l'évolution des besoins de chaque profession.



3. DES TARIFS COMPÉTITIFS

Nos tarifs, en Inter, sont dégressifs dès le 2e participant de la même société. Un tarif préférentiel est appliqué pour les demandeurs d'emploi. En Intra, le tarif est le même que vous soyez une ou sept personnes inscrites. Nous vous proposons un audit gratuit par nos responsables pédagogiques ou par l'un de nos formateurs (par téléphone ou par courriel).



4. NOUS VEILLONS À VOTRE CONFORT

Nous limitons à 7 le nombre de stagiaires par session. Toutes nos salles sont équipées en réseau de Mac ou PC (avec les dernières versions des logiciels dédiés à la formation), d'un accès à Internet et d'un vidéoprojecteur. Vous pourrez profiter d'une salle de pause, avec distributeur de boissons chaudes, fontaine à eau, jus de fruits et petits gâteaux à discrétion.



5. NOTRE CONVIVIALITÉ

Le premier jour, nous vous accueillons avec un café/thé afin de faire connaissance et restons à votre disposition tout au long de votre formation chez nous.



6. NOTRE RIGUEUR DANS LES PROCESSUS

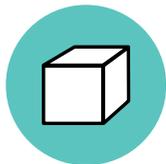
Depuis votre premier contact jusqu'à la fin de votre formation nous vous accompagnons. Nous vous aidons à trouver la solution de financement appropriée et à monter votre dossier de demande de prise en charge, en partenariat avec votre OPCA. Pour toutes nos formations en sur mesure, nous assurons un audit gratuit en amont et construisons un plan de cours adapté à vos attentes spécifiques. À chaque fin de formation, nous effectuons un bilan qualité pour mesurer l'atteinte des objectifs. Une attestation et un support de cours sont remis à chaque participant. Nous offrons un suivi post-formation pour ceux qui le désirent.



7. UNE EFFICACITÉ IMMÉDIATE

Grâce à notre équipe et au savoir-faire de nos formateurs, nous saurons répondre à vos besoins professionnels et ainsi parfaire vos compétences.

Appelez-nous au **01 43 80 23 51**, pour tout renseignement complémentaire, ou pour être mis en relation avec un de nos intervenants.



NOS COURS DE GROUPE

CENTRE DE FORMATION agréé Apple et certifié Adobe, Ellipse Formation vous propose des cours CAO/DAO, tant en création de personnages qu'en animation, en réalisation de décors, en 3D temps réel ou en modélisation. Que vous utilisiez 3DS Max, Blender, ZBrush, AutoCAD ou Shark, nos cours, dispensés par des professionnels pour des professionnels, sont faits pour vous. Audit gratuit et sans engagement. Nos formateurs se déplacent en vos locaux. Toutes les formations sont modulables en sur mesure, tant en contenu qu'en durée.

Au calendrier chez Ellipse Formation, Paris 11^e, ou en sur mesure en vos locaux, Il y a une de nos formations pour vous correspondre.

CONTACTEZ-NOUS AU 01 43 80 23 51



Sessions 2016
25 04 2016 - 29 04 2016
20 06 2016 - 24 06 2016
15 08 2016 - 19 08 2016
10 10 2016 - 14 10 2016
05 12 2016 - 09 12 2016

3DS MAX INITIATION

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques de réalisation 3D, de la modélisation à l'animation.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Environnement de 3DS Max
- Présentation de l'interface
- Espace univers, système de références spatiales
- Outils de manipulation et placement
- Utilisation de primitives pour la réalisation d'objets
- Techniques de modélisation
- Présentation des différents outils de modélisation
- Utilisation du modificateur Edit Polygone
- Réalisation d'un personnage
- Présentation des modificateurs de déformation
- Technique de texturing • Mise en place de textures Bitmap (JPG, TGA)
- Réaliser un mapping UV basique
- Placer plusieurs matériaux ou textures sur un objet
- Création de matériaux de verre et de chrome

DURÉE : INTER cours collectifs : 35 heures, ou 5 jours
INTRA cours sur mesure : sur demande

AUTOCAD INITIATION

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les bases sur AutoCAD.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D sur AutoCAD.

PRÉREQUIS

Connaissances de l'environnement Windows et connaissances en dessin technique.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Présentation de l'environnement d'AutoCAD • Les options d'AutoCAD
- Les coordonnées absolues et les coordonnées relatives • Paramétrage du dessin
- Création et gestion des calques • Les outils de dessin
- Les accrochages aux objets • La sélection des objets • Manipulation des objets
- Les Zooms • Les textes • La cotation
- Le calcul de surfaces • Les champs dynamiques
- Les blocs • Les hachures
- L'ordre d'affichage • Gabarit
- Les impressions

DURÉE : INTER cours collectifs : 35 heures, ou 5 jours
INTRA cours sur mesure : sur demande



Sessions 2016 - 2017
12 09 2016 - 16 09 2016
21 11 2016 - 25 11 2016
30 01 2017 - 03 02 2017
10 04 2017 - 14 04 2017
19 06 2017 - 23 06 2017
28 08 2017 - 01 09 2017
06 11 2017 - 10 11 2017

AUTODESK REVIT ARCHITECTURE

OBJECTIF DE LA FORMATION

Utiliser Autodesk Revit Architecture.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Concepteur, ingénieur, architecte, dessinateur, ingénieur en génie civil, responsable de bureaux d'études.

PRÉREQUIS

Connaissance de Windows.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Utiliser Autodesk Revit Architecture
- L'interface
- Organisation des vues dans l'explorateur de projet
- Débuter un graphique
- Le modèle architectural
- Les cotes et les contraintes
- Développement du modèle architectural
- Utilisation des composants
- Créer des nomenclatures
- Vues et présentation du modèle
- Import et export de fichiers
- Le rendu avancé

DURÉE : INTER cours collectifs : 35 heures, ou 5 jours
INTRA cours sur mesure : sur demande



Sessions 2016
14 03 2016 - 18 03 2016
09 05 2016 - 13 05 2016
04 07 2016 - 08 07 2016
29 08 2016 - 02 09 2016
24 10 2016 - 28 10 2016
19 12 2016 - 23 12 2016

BLENDER 3D



Sessions 2016
 11 04 2016 - 15 04 2016
 06 06 2016 - 10 06 2016
 01 08 2016 - 05 08 2016
 26 09 2016 - 30 09 2016
 21 11 2016 - 25 11 2016

OBJECTIF DE LA FORMATION

Maîtriser ce logiciel complémentaire de 3D.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Toute personne désireuse de consolider ses acquis en 3D. Graphistes, architectes, photographes, designers...

PRÉREQUIS

Maîtriser les bases de la 3D. Une connaissance de Photoshop et d'Illustrator ou d'un logiciel vectoriel est un plus. Suivre la session Amapi serait judicieux.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Historique et présentation du logiciel (interface+outils)
- Modélisation d'après une primitive standard • Exercice : création d'une maison
- Introduction au mapping • Modélisation avancée
- Subdivision de surface, opération booléenne, symétrie
- Modélisation d'un personnage
- Sélection et édition des coordonnées UV du personnage
- Création d'un squelette pour animer le personnage
- Animation • Théorie
- Création d'un environnement : terrain et ciel
- Éclairage et ombrage (Global Illumination)
- Animation du personnage dans l'environnement créé précédemment
- Rendu de la scène

DURÉE : INTER cours collectifs : 35 heures, ou 5 jours
 INTRA cours sur mesure : sur demande

ZBRUSH



Sessions 2016
 18 04 2016 - 22 04 2016
 18 07 2016 - 22 07 2016
 03 10 2016 - 07 10 2016
 26 12 2016 - 30 12 2016

OBJECTIF DE LA FORMATION

Réaliser des modélisations complexes avec les outils de ZBrush et savoir les exporter vers d'autres logiciels dédiés à l'animation en 3D.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D sous ZBrush. Character designers, modeleurs 3D, designers, infographistes 3D...

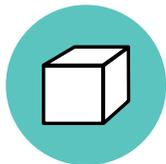
PRÉREQUIS

Bonnes notions d'informatique : connaissance de Windows, des systèmes de fichiers, savoir travailler avec des raccourcis clavier, être capable d'utiliser des logiciels en anglais.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Interface • Présentation de la disposition des menus
- Système de navigation • Palettes de pinceaux • Couches alpha
- Outils d'édition • Techniques de modélisation • Création ou importation d'objets
- Raccourcis clavier • Utilisation des différents outils de ZBrush pour la modélisation
- Techniques et méthodes de modélisation sous ZBrush
- Utilisation des sphères pour réaliser un personnage
- Technique de texturing • Utilisation du projection master
- Texturer un personnage • Optimisation pour la modélisation
- Optimisation pour l'export de maps déplacement
- Export d'un personnage vers 3DS Max, vers Maya...

DURÉE : INTER cours collectifs : 35 heures, ou 5 jours
 INTRA cours sur mesure : sur demande



NOS COURS SUR MESURE

CENTRE DE FORMATION agréé Apple et certifié Adobe, Ellipse Formation vous propose des cours CAO/DAO, tant en création de personnages qu'en animation, en réalisation de décors, en 3D temps réel ou en modélisation. Que vous utilisiez 3DS Max, Blender, ZBrush, AutoCAD ou Shark, nos cours, dispensés par des professionnels pour des professionnels, sont faits pour vous. Audit gratuit et sans engagement. Nos formateurs se déplacent en vos locaux. Toutes les formations sont modulables en sur mesure, tant en contenu qu'en durée.

Au calendrier chez Ellipse Formation, Paris 11^e, ou en sur mesure en vos locaux, il y a une de nos formations pour vous correspondre.

CONTACTEZ-NOUS AU 01 43 80 23 51



3DS MAX PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques de réalisation 3D, de la modélisation à l'animation.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur. Avoir suivi le niveau 1, ou posséder une maîtrise équivalente du logiciel.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Technique d'animation
- Introduction à l'interface de 3DS Max pour l'animation
- Notion des keyframing et des courbes d'animation
- Utilisation du personnage Biped • Faire marcher un personnage Biped
- Utiliser de la Mocap • Techniques skinning
- Intégrer le squelette Biped dans un personnage 3D
- Utiliser le modificateur skin • Utiliser les treillis de déformation
- Utilisation du Skin Morph • Technique d'éclairage
- Notion d'éclairages basiques
- Notion et méthode de mise en place d'un éclairage de scène
- Éclairage en mode portrait (système 3 points)
- Placer des caméras • Réaliser le rendu d'une vidéo

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande



3DS MAX - APPRENDRE ET CONNAÎTRE LA MODÉLISATION D'ENVIRONNEMENTS

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques de modélisation de 3Ds Max afin de comprendre et de créer des environnements 3D.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public ayant un intérêt à maîtriser 3Ds Max et la modélisation pour les nouveaux métiers numériques. Ce module peut être pris en complémentarité avec le cours de peinture numérique et textures.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur et avoir un projet personnel ou professionnel pour appliquer les techniques appréhendées dans cette formation.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- l'interface
- les primitives
- les modifier
- le mode polygonal
- les shaders et textures
- la lumière
- le rendu
- Compositing avec Photoshop

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

3DS MAX - CRÉATION DE PERSONNAGES

OBJECTIF DE LA FORMATION

Pouvoir créer des personnages originaux en 3D correctement modélisés, texturés et réglés en vue de leur animation.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

toute personne souhaitant créer un personnage 3D original en haute ou en basse résolution en vue de son animation.

PRÉREQUIS

Maîtrise de l'environnement Windows. Équivalence à la formation Photoshop niveau 1. Équivalence à la formation 3DS Max niveau 2. Une équivalence à la formation Combustion niveau 1 serait un plus.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Modélisation • En s'appuyant sur des dessins ou sur des photos
- En polygone • « Low-poly » • « High-poly » • Mapping • Unwrap • Pelt
- Création de la pré-map sous Combustion • Création de la texture sous Photoshop
- Normal mapping • Displacement mapping • Morphing • Cible de morphing
- Expressions faciales • Squelette • Création d'un Biped et adaption au maillage
- Création d'ajout sur le modèles • Notion de Bones + Physique + Character
- Setup • Skinning par enveloppe • Skinning point par point • Skin Morph • Skin Wrap
- Set-up Animations • Explication générale sur les technique de setup d'animation
- Wire Parameters • Parameters collector • Réaction • Effets spéciaux
- Vêtements (clothes) • Cheveux et fourrure (hair and fur) • Élasticité

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

3DS MAX - DÉVELOPPEMENT MAXSCRIPT

OBJECTIF DE LA FORMATION

Être capable de créer ses propres outils et raccourcis de production et d'augmenter son rendement. Pouvoir utiliser 3DS Max en profondeur, en créant des outils inexistant dans l'interface générale.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Personnes souhaitant gagner de l'efficacité en optimisant leur utilisation de l'outil 3DS Max, et en l'adaptant à leur flux de production.

PRÉREQUIS

Un niveau équivalent à la formation niveau 2 et une bonne connaissance de la terminologie interne de 3DS Max en anglais.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Syntaxe de base et définitions • Variable globale/locale
- Types de données globales/spécifiques à 3DS Max
- Éléments algorithmiques de base • Comparaison • Boucles • ET/OU logiques
- Accès 3DS Max • Objets • Sélection • Transformations locales/globales • Propriétés
- Modificateurs • Visual MaxScript/interfaçage
- Contrôles et syntaxes associées • Panneaux déroulants statiques
- Visual MaxScript • Spécificités • Éditeur de matériaux
- Fonctions/inclusions d'autres scripts • Animation • Contexte d'animation
- Accès aux contrôleurs • Fichier externe • Propriétés Utilisateur • Rendu

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

3DS MAX - LES LUMIÈRES (MENTAL RAY)

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques pour utiliser 3DS Max afin de comprendre et de créer des lumières photo réalistes et des ambiances lumineuses.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public ayant une utilité à maîtriser 3DS Max et les techniques de lumières pour les nouveaux métiers numériques. Graphistes 3D et personnes voulant créer des ambiances lumineuses et des images réalistes.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur et avoir un projet personnel ou professionnel pour appliquer les techniques appréhendées dans cette formation.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Théorie et couleurs
- Lumière de base
- Composition de l'image
- Comment choisir un point d'intérêt
- Cours techniques dans 3DS Max : qui fait quoi ?
- L'occlusion et son utilisation
- Hdri, théorie et application
- Light map (dédié au Jeu Vidéo)
- Explication et utilisation Scanline, Mental Ray, Final Gather, Global Illumination
- Rendu par couches pour compositing dans Photoshop

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

3DS MAX - MODULE ARCHITECTURE

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les bases techniques de réalisation 3D pour l'architecture à partir de plans AutoCAD. Préparer des présentations 3D pour des concours d'architecture ou des appels à projets, publics ou privés. Valider un projet en mettant en forme une image 3D avec la réalisation d'un bâtiment 3D, fondé sur les plans d'études des agences d'architectes.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Débutant ou personne ayant déjà été initiée au principe de la 3D.

PRÉREQUIS

Maîtrise de l'environnement Windows. Équivalence à la formation Premiere.
Équivalence à la formation Photoshop niveau 1.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Introduction au système de côtes d'AutoCAD
- Réaliser un import de plan AutoCAD à l'échelle • Exploiter les calques 3D des plans
- Placer les plans dans l'espace • Technique d'extrusion des plans
- Plan de masse et des étages • Intégration de portes-fenêtres et d'escaliers
- Intégration d'objets de mobilier
- Placement de textures pour le sol, les murs et les plafonds
- Rendu éclairage • Technique d'animation • Interface de 3DS Max pour l'animation
- Notion des keyframing et des courbes d'animation • Utilisation du personnage Biped
- Faire marcher un personnage Biped • Utiliser de la Mocap • Techniques skinning
- ...

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

3DS MAX - ANIMATION DE PERSONNAGES

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques pour l'animation professionnelle en 3D.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D.

PRÉREQUIS

Avoir suivi les niveaux 1 et 2, ou maîtriser suffisamment le logiciel.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Technique d'animation dynamique • Introduction au système dynamique Reactor
- Collision et chute d'un objet, avec gravité et force (corps souple, cordes, eau), animé en dynamique
- Utilisation du Biped en personnage dynamique (ragdoll)
- Initiation au drapé de vêtements avec ClothFX • Technique animation en bones
- Présentation des bones et des solutions CI
- Construire un squelette complet de personnage
- Liaison hiérarchique du squelette et contraintes
- Objets et formes de contrôle pour l'animation
- Apprendre à animer une marche du squelette cohérente
- Technique d'animation avancée avec Biped
- Animation du Biped en pose clé (pose to pose)
- Stylisation d'une animation de marche du Biped
- Séquencer des fichiers multiples de Mocap en animation
- ...

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

AUTOCAD ET LA 3D

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les bases de 3D avec AutoCAD.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D sur AutoCAD.

PRÉREQUIS

Maîtrise d'AutoCAD.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Outils de dessin
- Outils de visualisation
- Outils de sectionnement et d'élévation
- Impression
- Création d'un projet 3D

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

AUTOCAD MODULE PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF DE LA FORMATION

Parfaire ses connaissances sur AutoCAD.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant acquérir les techniques avancées d'AutoCAD 2D.

PRÉREQUIS

Connaissance des bases d'AutoCAD, de l'environnement Windows et connaissances en dessin technique.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Les options d'AutoCAD • Le menu CUI
- Les blocs avec attributs • Extraction des attributs
- Les tableaux • Les blocs dynamiques
- Les contraintes paramétriques
- Création d'une bibliothèque ou blocoteque de blocs
- Les palettes d'outils • Échelles
- Les références externes (Xref) • Insertion d'une image
- Insertion dun fichier pdf (Depuis AutoCAD 2010)
- eTransmit • Les liens hypertextes
- Les raccourcis clavier
- La gestion de transparence (à partir d'AutoCAD 2011) • Les impressions

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

AUTOCAD ARCHITECTURE MODULE INITIATION

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques de réalisation architecture d'AutoCAD.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D et intéressé par l'architecture.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Les bases de la construction en 3D d'un projet d'architecture
- Créer des objets d'architecture personnalisés
- Annoter ses plans
- Les outils de modélisation 3D
- Personnaliser son environnement de travail
- Création des bibliothèques d'outils et d'objets
- Création d'images photoréalistes

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

PHOTOSHOP - PEINTURE NUMÉRIQUE ET TEXTURE

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir les techniques pour utiliser Photoshop afin de créer des textures et l'utiliser à des fins de retouche et de peinture numérique pour la 3D.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout professionnel désirant apprendre Photoshop et ses applications spécifiques à la 3D. Concept artists, matte painters, graphistes 3D... voulant créer des textures et des images réalistes avec ce logiciel.

PRÉREQUIS

Savoir utiliser un ordinateur et avoir un projet personnel ou professionnel permettant, immédiatement après la formation, d'appliquer les techniques apprises.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Les bases de Photoshop
- Photoshop avancé à des fins de 3D • Concept art
- Techniques d'industrie (paint over, encrage)
- Utilisation de la tablette graphique • Matte paint
- Truquer une image
- Créer une texture simple • Créer une texture avancée
- Créer des panoramas et des images HDR pour des environnements
- Créer des 3D photoréalistes

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

SHARK FX® INITIATION

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir la maîtrise de la modélisation NURBS en surfacique, volumique et paramétrique.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Designers, concepteurs 3D, infographistes ayant à concevoir, modéliser, prototyper des objets 3D.

PRÉREQUIS

Pratique de l'environnement Windows ou OS X, la pratique du dessin vectoriel.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Présentation de l'interface de travail
- Palette d'outils filaires
- Palette d'outils surfaciques
- Palettes d'outils volumiques
- Outils de vérification
- Outils de cotation et de mise en plan
- Mise en place du rendu
- Création d'animations

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

SHARK FX® PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF DE LA FORMATION

Acquérir la maîtrise de la modélisation NURBS en surfacique, volumique et paramétrique.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Designers, concepteurs 3D, infographistes ayant à concevoir, modéliser, prototyper des objets 3D.

PRÉREQUIS

Avoir suivi le niveau 1 de Shark FX® ou maîtriser déjà les bases de ce logiciel de 3D.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Travail en paramétrique
- Études des notions de contrainte dimensionnelle paramétrique
- Études des notions de contrainte de parallélisme, de concentricité
- Réalisation d'une esquisse paramétrique simple en vue d'une extrusion
- Extrusion et modifications paramétriques
- Utilisation à cette fin des contraintes dimensionnelles paramétriques de l'esquisse
- Interactions du paramétrique avec méthode de modélisation conceptuelle native de Shark FX
- Éditeur d'équation
- Introduction à l'utilisation de l'éditeur d'équation de Shark FX
- Modification de l'esquisse paramétrique précédente
- Intégration d'équations relationnelles entre les géométries • Faire un rendu vidéo

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

SKETCHUP INITIATION

OBJECTIF DE LA FORMATION

Initiation à l'utilisation de SketchUp Pro 5/6 qui permet de créer, de visualiser et de modifier toutes vos études 3D en temps réel.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant s'initier aux concepts et à la pratique de la 3D sous SketchUp. Character designers, modeleurs 3D, designers, infographistes 3D...

PRÉREQUIS

Personnes ayant une maîtrise de l'environnement Windows, et une première expérience de logiciels CAO est souhaitée.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Applications de la CAO 3D - Description et concept du logiciel
- Présentation de l'interface : menus déroulants, menus flottants
- Affichage des informations - Organiser les palettes d'outils
- Préférences systèmes, unités • Dessin 2D • Lignes, rectangles, main levée, cercle...
- Sélection fenêtre et capture • Modification et édition 3D
- Déplacer et dupliquer - Pousser/tirer • Création de groupe
- Rotation échelle - Décaler - Outil « suivez moi »
- Alignement axes, vues - Division d'arêtes - Intersections de solides
- Affichages et mesures
- Différentes vues : iso, dessus, orbite, panoramique, zoom paramétré...
- Modes d'affichage • Réglages des ombres suivant la localisation des pays et villes
- ...

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

SKETCHUP PERFECTIONNEMENT

OBJECTIF DE LA FORMATION

Perfectionnement à l'utilisation de SketchUp Pro 5/6, qui permet de créer, de visualiser et de modifier toutes vos études 3D en temps réel.

QUI PEUT S'INSCRIRE ?

Tout public désirant se perfectionner dans la maîtrise de SketchUp, designers, architectes, infographistes 3D...

PRÉREQUIS

Personnes ayant une maîtrise de l'environnement Windows ou Mac et une bonne connaissance des fonctions de bases du logiciel.

CE QUE VOUS APPRENDREZ

- Rappel de la philosophie et du concept du logiciel
- Les fonctions de modélisations avancées
- Apprentissage et maîtrise des raccourcis claviers
- Préparation en amont du projet • Utilisation et préparation des templates
- Organisation des calques • Préparation des vues 3D • Maîtrise de l'éclairage
- Choix et optimisation des textures • Bien choisir ses composants Google
- Maîtrise des moteurs de rendu interne à SketchUp
- Utilisation des moteurs externe de rendu photoréaliste
- Optimisation des fonctions d'import/export
- Alignement axes, vues - Division d'arêtes - Intersections de solides
- Affichages et mesures • Création et Affichage de composants
- ...

DURÉE : INTRA cours sur mesure : sur demande

ELLIPSE FORMATION

Cité Joly à Paris



VOS CONTACTS



Ellipse Formation est situé au
8, cité Joly - 75011 Paris

Métro
Père Lachaise (ligne 2 et 3)

Vous pouvez nous joindre
du lundi au vendredi, de 9h à 18h, au 01 43 80 23 51

Créatrice et responsable du centre
Karine Sautel - karine@ellipseformation.com

Responsable du secteur audiovisuel
Natasha Moulin - natasha@ellipseformation.com

Attachée commerciale et responsable des formations à La Réunion
Candice Debord - candice@ellipseformation.com

Responsable administrative
Jennifer Binet - jennifer@ellipseformation.com

Community Manager
David Sautel - david@ellipseformation.com

Rédaction : Karine Sautel - Directrice générale d'Ellipse Formation
Conception-réalisation : ivanlepretre.com

NOS FORMATIONS

PAO • DIGITAL PUBLISHING • WEB • 3D • AUDIOVISUEL
CINÉMA • DESSIN • COMMUNICATION • PHOTO



Karine > 01 43 80 23 51 • 06 82 25 59 49
karine@ellipseformation.com
www.ellipseformation.com