

PROGRAMME DE FORMATION DETAILLE ADOBE FUSE

Concevez vos propres personnages 3D avec Adobe Fuse CC, sans expérience nécessaire. Les caractéristiques puissantes de Fuse vous permettent de changer la forme et le poids de chaque facette de l'anatomie d'un personnage, et de personnaliser sa couleur de cheveux et ses vêtements en fonction de votre conception. Découvrez comment la nouvelle application facilite la construction, l'équipement et la personnalisation des modèles humains 3D réalistes ; enregistrez-les dans vos bibliothèques Cloud créatives ; puis posez et animez les à l'intérieur de Photoshop CC ou After Effects. Vous pouvez également les déposer sur la plate-forme en ligne Mixamo pour le le Rig automatique et l'animation. Avec ces nouveaux outils, vous pouvez créer des personnages humains uniques pour vos propres animations, prototypes, jeux, et plus encore.

Famille	3D	Référence	F251
Nb de jours	2 jours	Nb d'heures	14 heures
En présentiel	Oui	À distance	Oui (Zoom / Teams)
Éligible au CPF	Non		

Tarif :

INTER-ENTREPRISE 1030€ HT / participant

INTRA-ENTREPRISE 1030€ HT (+ 400€ HT / pers. supplémentaire)

INFORMATIONS PRATIQUES

1. Pour qui ?

Prérequis :

Solide connaissance pratique Mac ou Windows. Avoir une bonne connaissance de l'environnement informatique et de Photoshop. After Effects serait un plus.

Public :

Graphistes, assistants monteurs, monteurs, réalisateurs

2. Objectifs, moyens, modalités, sanction, adaptation PSH

Objectifs :

- Mise en place des personnages 3D dans un environnement 2D ou 3D.
- Création d'anatomie, morphologie, et de matériaux.
- Création d'éclairage de scène dans Photoshop
- Importation d'objets 3D depuis d'autres logiciels 3D pour compléter les scènes

Dans Photoshop, cinéma 4D ou After Effects

- Effectuer des rendus photoréalistes.
- Exporter l'image ou l'animation.

Moyens pédagogiques :

Un PC par personne, le formateur diffuse son écran sur un vidéo-projecteur ou télévision grand écran
Un groupe de maximum 5 personnes en inter-entreprise.

En distanciel : Utilisation de Zoom ou Teams avec partage d'écran, chat, audio et vidéo en temps réel.

Exposé théorique, suivi d'une mise en pratique.

Moyens pour suivre l'exécution de l'action :

- La présence du stagiaire est vérifiée par le formateur à l'aide d'une feuille de présence signée par demi-journées

Moyens pour en apprécier les résultats :

- A la fin de la formation, le stagiaire complète une évaluation à chaud (Permettant d'évaluer la qualité de la prestation)
- Puis, il complète avec le formateur une évaluation des acquis (Permettant de déterminer les points acquis, non acquis ou en cours d'acquisition)
- Quelques mois après la formation, le donneur d'ordre complète une évaluation à froid (Permettant de s'assurer que la formation a pu être mise en pratique)

Sanction de la formation :

- A la fin de la formation le stagiaire reçoit une attestation de formation reprenant l'intitulé de la formation, les dates et le nombre d'heures réalisées.

Délai d'accès :

En intra-entreprise : En fonction de vos disponibilités et celles de nos formateurs.

En inter-entreprise : En fonction des sessions que nous avons programmé, consultable en cliquant [ici](#)

Profil formateur :

Formateurs, consultants passionnés et expérimentés dans le domaine de la 3D.

Adaptation aux personnes en situation de handicap :

Nous nous engageons à favoriser l'accessibilité du public en situation de handicap, en fonction de leurs besoins et/ou difficultés, en adaptant la durée de la formation, le programme et son déroulement, les moyens pédagogiques et techniques, ainsi que les supports pédagogiques. Ces formations adaptées sont proposées en individuel ou en collectif (pour un public à besoins similaires). Afin de trouver la meilleure solution, nous nous appuyons sur des partenaires évoluant dans le domaine du handicap.

Personne à contacter / référent handicap :

Lambert Christophe
03 59 25 10 15
christophe.lambert@lc-formateur.com

3. Évaluation, avis...

Nouvelle formation : les indicateurs de satisfaction et d'évaluation seront disponibles après les premières sessions.

4. Comment financer ma formation ?

Vous êtes salarié, travailleur non salarié (TNS), commerçant, artisan, profession libérale. Identifier les dispositifs mobilisables (OPCO, plan de développement des compétences, autofinancement...) en [cliquant ici](#).

5. Programme de formation détaillé

Personnalisation : le programme peut être modifié en fonction de vos besoins et de vos objectifs, sur le contenu, la durée, les modalités, les moyens pédagogiques et techniques.

Introduction *Jour 1*

Présentation du logiciel ainsi que ses domaines d'applications.
Découverte de l'interface et de son utilisation.

Création de la tête *Jour 1*

Choix de la tête-Modification de la tête avec l'outil géométrie
Modification des formes du visage avec les paramètres localisés
Modification des expressions

Composition du corps *Jour 1*

Choix du torse
Choix des bras et des jambes
Modification de la forme du corps

Ajout des vêtements *Jour 1*

Ajout des cheveux + modifications
Ajouts de hauts et chaussures + modifications
Ajouts de gants et accessoires + modifications

Customisation des textures *Jour 2*

Changement de couleurs
Ajouts de poussières et salissures
Changement de matériaux
Variation sur la texture de peau et l'âge

Mise en place du personnage dans Mixamo *Jour 2*

Export du modèle dans Mixamo
Choisir une animation
Export de l'animation vers Photoshop / After Effects / C4D

Export et mise place du Modèle dans Photoshop et After Effects *Jour 2*

Export vers Creative Cloud
Importer dans un document Photoshop
Changer les expressions faciales
Ajuster le support (sol) du personnage
Choisir une pause
Choisir une animation
Ajuster l'éclairage, l'ombre et la réflexion
Retouches finales

Formation ajoutée le 16/05/2020, mise à jour le 25/06/2022.

PROCHAINES DATES INTER-ENTREPRISE

Nous n'avons pas encore planifié de session inter-entreprise pour cette formation.
Elle est toutefois proposée en intra-entreprise.
