

# Xsi initiation production

**Ce stage de formation de trois semaines est une initiation complète et professionnalisante à Xsi : initiation aux techniques 3D sous Xsi Advanced**

**- modélisation, animation, texturage, rendu et compositing.**

**Concepts 3D. Modélisation simple et complexe. Animation de personnages. Texturage & matériaux. Lumière et animation. Systèmes particuliers. Rendu. Compositing. Personnalisation.**

Xsi est le logiciel haut de gamme qui concurrence 3DSMax et Maya. Aussi puissant et capable que Maya, Xsi est doté d'outils d'animation et de fonctions de compositing intégré qui font la différence. Progressivement adopté comme la solution alternative professionnelle, après s'être imposé en Grande Bretagne, Xsi gagne progressivement le marché français : publicités, longs métrages, animation, broadcast...

*La durée de cette formation est adaptée à la complexité de cet outil 3D professionnel, pour acquérir les bases complètes du flux de postproduction sous Xsi. Cette formation, qui utilise la version Xsi Advanced, forme principalement sur les fonctions majeures que l'on retrouve dans la version intermédiaire de Xsi, Essentials; la formation aborde également la plupart des outils supplémentaires spécifiques à la version Advanced.*

**PARTICIPANTS** Infographistes 2D et 3D, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir une formation complète sur Xsi Advanced.

**NIVEAU REQUIS** Aisance suffisante dans l'environnement informatique. Connaissance d'outils graphiques 2D bitmap (Photoshop). Connaissance d'outils vectoriels (Illustrator, Autocad,...) ou 3D. Entretien pédagogique.

**DUREE** 15 jours (105h)

**HORAIRES** 10h00-13h30 puis 14h30-18h00

**CONDITIONS DE FORMATION** 6 stagiaires maximum

1 station quadri ou octo processeurs Full HD par stagiaire  
Xsi advanced, dernière version. Photoshop. Tablette graphique.

**SUPPORTS DE COURS** bases vidéo num., mémo XSI, 2 livres sur XSI.

**SUIVI APRES STAGE** Gratuit par e-mail

**RESPONSABLE PEDAGOGIQUE** James Simon

**FORMATEUR** Un infographiste spécialiste de Xsi

**DATES** 19/10 au 6/11/09 | 1 au 19/03/10 27/09 au 15/10/10

**BASES** Les bases 3D : vocabulaire, concepts,... Environnements cinéma, TV, jeu, cinéma, web, print : contraintes et solutions. Alpha channel, Z depth, trames, codecs. Flux de production xsi: présentation et spécificités. Des gigapolygones au compositing multipasses. Xsi, première approche: interface, préférences et adaptation au hardware. Sélectionner et s'orienter dans XSI: zoom, pan, roll, sélectionner, déplacer, rotation...

**MODELISATION** Outils de modélisation : fondamentaux, usages complexes. Knife, slice & dice. Shrinkwrap. Surfaces à subdivision. Réduction polygonale. Gestion avancée du bevel. Outil de gestion avancée: Tweak component. Courbes de Béziérs. Fonctions smooth & relax. Modélisation avancée et complexe. Optimisation de la modélisation pour une utilisation en animation.

**SKINNING** Règles de base. Comment créer un squelette. Skinning simple. Skinning intégré dans Xsi. Modifier son skinning. Outils de contrôle et de gestion. Shape Manager. GATOR. Guides & Rigs pour bipèdes et quadrupèdes. CDK (Character Development Kit).

**ANIMATION** Les règles de base. Dopesheet & animation editor. Shape animation. Les règles du morphing. Animation de morphing. Animation de personnage humanoïde. Animation comportementale (Behavioral Animation): synthèse, dynamics, rendu Mental direct, foules. Les bases.

**SIMULATION** Les systèmes particuliers, adaptés à des cas simples, première approche. Particules, explosions. Cloth. Advanced Cloth (aperçu). Fluid Dynamics. Soft Body. Rigid Body (aperçu). Des cas concrets, utiles, complexes.

**SHADERS** Bases du texturage. Les différents shaders dans Xsi. Render region: aperçu. Mélanger des shaders.

**MATERIAUX, TEXTURES** Lier une texture à un shader. Les shaders dans Render Tree. Couches multiples de textures. Composer les textures. UV Unwrapping. Texture swimming. Bibliothèque de matériaux. Editeur de textures. Photoshop. Parameter Connection Editor.

**LUMIERE** Rappels : nature de la lumière, température de couleur. Les lumières et leur impact sur l'environnement 3D. Types de lumières : directionnelle, spot, point, zone, ambiante. Contrôles : intensité, couleur, angle, dropoff, decay,... Gestion des ombres.

**ANIMATION DE SCENES** Caméras : contrôle, outils, animation. IF/IK Blending. Montage et mixage d'animations. Timeline dopsheet. Keying Panel. Animator Audio Tools. Animation ghosting. Reference Animation.

**RENDU** Interface. Type de fichiers : jpeg, tiff, pic, zpic, avi,... Gestion des préférences. Global Illumination & Final Gathering: créer des images photo-réalistes. Entrelacement. Anti-aliasing. QuickMotion blur. Régions et passes. Formats de sortie et spécificités pour cinéma, TV, web. Rendu en réseau. File d'attente. Lightmaps. Rendermap. Gestion des résolutions. Gestion de l'affichage/rendu hardware. Ultimapper.

**COMPOSITING** Les bases du compositing en relation avec le rendu: le rendu "intelligent". FX-Tree. Nœuds. Création et calcul d'image finale. Première approche du compositing en relation avec le rendu (passes et régions, intégration finale). Outils : painting, tracking,... Finalisation.

**IMPORT/EXPORT** 3DSMax, Maya. Collada.

**PERSONNALISATION** Personnalisation des vues : XML relationnelles, net view, synoptic view... Shelf. Models. Operators.



[www.video-d.com](http://www.video-d.com)

T - 01 48 06 10 18 F - 01 48 06 01 30

11 rue Desargues 75011 Paris

