

# Xsi initiation rapide

**Ce stage de formation deux semaines est une initiation rapide et intensive à Xsi : initiation aux techniques 3D sous Xsi - modélisation, animation, texturage et rendu.**

**Concepts 3D. Modélisation. Animation. Texturage. Matériaux. Lumière et caméra. Particules. Rendu. Compositing.**

*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 courte de cette formation est adaptée à des publics n'ayant pas le temps de se former plus longtemps et suffisamment à l'aise avec les outils graphiques et/ou 3D.*

*Cette formation utilise la version Xsi Advanced mais forme sur les fonctions majeures que l'on retrouve dans la version intermédiaire de Xsi, Essentials.*

**PARTICIPANTS** *Infographistes 2D et 3D, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir rapidement des bases solides et pratiques sur XSI.*

**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** *5 jours (35h)*

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

**CONDITIONS DE FORMATION** *5 stagiaires maximum*

*1 station quadri-processeur Full HD par stagiaire*

*XSI advanced, dernière version. Photoshop.*

*Tablette graphique.*

**SUPPORTS DE COURS** *bases vidéo num., mémo XSI, livre XSI.*

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

**RESPONSABLE PEDAGOGIQUE** *James Simon*

**FORMATEUR** *Un infographiste spécialiste de Xsi*

**DATES** **23 au 27/02/09** **25 au 29/05/09** **14 au 18/09/09** **14 au 18/12/09**

**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.

Sélectionner et s'orienter dans XSI: zoom, pan, roll, sélectionner, déplacer, rotation...

**MODELISATION** Modéliser du "cube au visage" : créer un visage simple à partir d'un cube en utilisant des extrusions, des sub-divisions et le lissage.

Modéliser du "cube au personnage" : créer un humanoïde simple à partir d'un cube, avec extrusions, sub-divisions et lissage. Knife, slice & dice. Shrinkwrap. Surfaces à subdivision. Réduction polygonale. Gestion avancée du bevel. Fonctions smooth & relax.

**SKINNING** Règles de base. Comment créer un squelette.

Skinning simple. Skinning intégré dans Xsi. Modifier son skinning.

**ANIMATION DE PERSONNAGES** Les principales bases pour l'animation de personnages.

Outils de contrôle et de gestion. Shape Manager. GATOR.

**SIMULATION** Les bases des systèmes particuliers, adaptés à des cas simples.

**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.

**LUMIERE, ANIMATION DE SCENES** 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.

Caméras : contrôle, outils, animation. IF/IK Blending. Timeline dopsheet. Keying Panel.

**RENDU** Interface. Type de fichiers : jpeg, tiff, pic, zpic, avi,...

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.

**COMPOSITING** Les bases du compositing en relation avec le rendu: le rendu "intelligent".

FX-Tree. Nœuds. Création et calcul d'image finale.