

atelier de l'île

Formation 3D avec Marc Dulude et Kerimbonia

Pour tirer le meilleur parti de l'atelier, les participants devraient avoir une compréhension de base des concepts et outils suivants. Cette connaissance de base et cette préparation aideront à assurer une expérience d'apprentissage plus fluide et la capacité de s'engager pleinement dans les activités de l'atelier :

1. Compréhension des Termes Clés :

- Photogrammétrie : Savoir comment fonctionne la photogrammétrie pour créer des modèles 3D à partir de photographies.
- Scan 3D : Familiarité avec le processus de capture d'informations numériques sur la forme d'un objet à l'aide d'un scanner 3D ou d'une technologie similaire. (facultatif)
- Impression 3D : Une compréhension de base de ce qu'est l'impression 3D et le processus général de transformation de modèles numériques en objets physiques par fabrication additive. (Faites vos recherches primaires avant la formation)

2. Exigences Logicielles :

- Logiciel de Modélisation 3D : Les participants doivent apporter un ordinateur portable avec Blender installé, ou tout autre logiciel de modélisation 3D open-source mentionné dans l'atelier, tel que Meshmixer ou 3D Rhino. Une familiarité de base avec ces outils sera très bénéfique.
- Logiciel de Manipulation d'Images 2D : Avoir Photoshop ou un logiciel similaire de manipulation d'images 2D installé sur leur ordinateur portable. La connaissance des fonctions de base telles que le recadrage, l'ajustement de la luminosité/contraste et le travail avec les calques sera utile.

3. Recommandations Matérielles :

- Ordinateur Portable : Essentiel pour utiliser les logiciels requis pour la modélisation, le scan et la manipulation 3D.
- Smartphone ou Tablette : Bien que non requis, un smartphone ou une tablette peut être utile, notamment s'il dispose d'applications pour le scan 3D ou si les participants souhaitent prendre des photographies pour la photogrammétrie.

4. Compétences et Connaissances Supplémentaires :

- Graphiques Vectoriels : Une introduction au travail avec des fichiers vectoriels (tels que ceux d'Illustrator) et au concept de conversion de ces derniers en modèles 3D serait avantageuse.
- Créativité Numérique : Un confort général avec les outils de création numérique et une ouverture d'esprit pour apprendre de nouvelles fonctionnalités logicielles et techniques créatives.

Cette connaissance de base et cet équipement aideront les participants à s'engager plus efficacement dans le contenu de l'atelier, depuis les concepts initiaux jusqu'à la création finale d'objets imprimés en 3D.