

# Infographie 3D Option Game - 3 ans

## Financement

Formation professionnelle continue  
Non conventionnée / sans dispositif

## Organisme responsable et contact

OBJECTIF 3D  
BELENGUER FRANCOIS  
05.45.37.40.87  
f.belenguer@objectif3d.com

## Accès à la formation

### Publics visés :

Demandeur d'emploi  
Jeune de moins de 26 ans  
Personne handicapée  
Salarié(e)  
Actif(ve) non salarié(e)

### Sélection :

Dossier  
Entretien

### Niveau d'entrée requis :

Niveau 4 : Baccalauréat (Niveau 4 européen)

### Conditions d'accès :

Entretien individuel avec le responsable pédagogique

### Prérequis pédagogiques :

Sens artistique Intérêt pour la culture 3D  
Notions d'Anglais

### Contrat de professionnalisation possible ?

Non

## Objectif de la formation

Produire des images de synthèse pour le cinéma d'animation.

## Contenu et modalités d'organisation

1) Préparation et gestion organisationnelle à la fabrication d'une scène 3D animée • Décrypter les éléments fournis (contraintes, story board, modelsheets) • Effectuer des recherches documentaires (plan, croquis, photos, ...) • Regrouper les informations • Etablir une chronologie de réalisation en remplissant le tableau de bord • Créer une arborescence informatique en suivant les règles de nomenclature afin d'indexer les fichiers. • Défendre oralement ses choix techniques ou artistiques. 2) La modélisation • Posséder une parfaite connaissance des limites en termes de quantité de polygones du moteur de rendu utilisé • Créer des personnages en partant de primitives simples (cube, cylindre, sphère). Obtenir la géométrie finale par l'utilisation de subdivision, extrusion. • Vérifier l'objet final. Appliquer une technologie de ré topologie afin de vérifier l'adéquation du détail demandé et de la quantité de polygones admissibles par le moteur de rendu temps réel. • Vérifier le maillage final afin de rester dans les tolérances de déformation admissible pour les animateurs. 3) Le texturage • Photographier des matières brutes, dessiner des images informatiques, retoucher les images pour les rendre répétables afin de créer des images en vue de les utiliser pour simuler des matériaux. • Déterminer quels polygones vont recevoir quel matériau afin de préparer et organiser le travail. • Choisir le type de projection des images afin de rendre l'image la plus réaliste possible. • Combiner plusieurs images par fusion ou superposition afin de rendre le matériau le plus réaliste possible. • Paramétrer les interactions avec la lumière afin de mettre en valeur l'image. 4) Eclairage et rendu • Déterminer le style graphique du rendu visuel souhaité pour le jeu en travail (réaliste, cel shading, cartoon ...) • Paramétrer l'éclairage, l'environnement et les effets visuels du jeu en travail (poser un éclairage physique, mettre en place la source de lumière principales(soleil), traitement des effets environnementaux (nuage, fumée, caustiques, réflexion lumineuse sur l'eau, rayons solaires ...) • En utilisant les outils comme : baking de lightmap, faux éclairage, map d'environnement type HDR1 • Optimiser et alléger le traitement des lumières, de

...  
Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Mixte**

## Validation(s) Visée(s)

Infographiste 3D - Niveau 5 : DEUG, BTS, DUT, DEUST (Niveau 5 européen)

MON COMPTE FORMATION Éligible au CPF

## Et après ?

Suite de parcours

**Non renseigné**

## Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00202795	du 23/09/2020 au 30/06/2023	ANGOULEME (16)	OBJECTIF 3D		MON COMPTE FORMATION	FPC
00231372	du 22/09/2021 au 28/06/2024	ANGOULEME (16)	OBJECTIF 3D		MON COMPTE FORMATION	FPC