

Infographie 3D Option Ciné - 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) PAO • Connaître les notions d'imagerie vectorielle et bitmap. • Connaître les modes colorimétriques • Maîtriser ILLUSTRATOR • Maîtriser PHOTOSHOP o Photomontage o Corrections colorimétriques o Retouches o Trucages o Brushes o Motifs o Colorisation personnelle o Matte painting • Maîtriser INDESIGN o Gestion de contenu texte et image o Préparer son fichier pour l'impression o Réaliser un document 2) Histoire de l'art – sémiologie • Connaître les grands principes des images fixes o Naissance de l'image o Image dans l'Antiquité o Image au Moyen Age o La renaissance • Connaître les grands principes de l'architecture o Stonehenge o Pyramide de Chéops o Parthénon o Abbaye de Gellone o Saint pierre Vatican • Savoir regarder les différentes matières pour analyser les formes, lignes, courbes, couleurs, lumières ombre et grain. • Connaître les différents styles graphiques des grands artistes du XXème siècle • Connaître le mouvement dans le cinéma o Panoramique o Travelling o Trajectoires o Zoom • Connaître le montage dans le cinéma o Les raccords o Le faux raccord o Le son et sa fonction 3) Dessin • Maîtriser le dessin géométral • Maîtriser le dessin d'objet • Maîtriser les ombres • Maîtriser la structure géométrique du corps humain • Maîtriser la structure géométrique de la tête • Maîtriser la structure géométrique des membres. 4) L'organisation • Regrouper les informations • Décrypter les éléments fournis (story board, modelsheets,) • Effectuer des recherches documentaires (plan, croquis, photos, ...) • Organiser les éléments selon leur finalité (images pour créer des textures, plan de construction pour la modélisation, ...) • Etablir une chronologie de réalisation • Créer une arborescence informatique pour l'indexation des fichiers • Offrir différentes propositions de réalisation • Défendre hiérarchiquement ses choix techniques ou artistiques • Archiver les éléments 5) La modélisation • Créer des objets virtuels par : • Positionnement de points dans l'espace • Utilisation de formes primitives • Déformation d'éléments • Créer des personnages par : • Boxmodeling (à partir d'un cube, segmentations et déformations successives) • Maillage de courbes (positionnement de courbes 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
00202796	du 23/09/2020 au 30/06/2023	ANGOULEME (16)	OBJECTIF 3D		MON COMPTE FORMATION	FPC
00231369	du 22/09/2021 au 28/06/2024	ANGOULEME (16)	OBJECTIF 3D		MON COMPTE FORMATION	FPC