

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

OBJECTIF 3D
CARVAJAL MYRIAM
05.45.37.40.87
contact.angouleme@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 :

Maîtrise de l'outil informatique Bonnes connaissances sur le logiciel Adobe Photoshop et dans le domaine artistique (dessin, photographie, etc...) Intérêt pour la culture 3D Notions d'anglais

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

L'infographiste 3D participe à une ou plusieurs phases de la création et de la réalisation artistique, technique et organisationnelle d'une production 3D (jeux vidéo, film d'animation, animation 3D) ainsi qu'à la préparation, à la mise en œuvre et à la finition du produit. L'infographiste 3D est un technicien qui participe à la réalisation d'une œuvre d'image de synthèse. Il exécute différentes tâches telles que prédéfinies par l'équipe de préproduction, sous l'autorité du réalisateur. Ce métier se décompose en trois types d'activités : Préparer et gérer la fabrication d'une scène 3D animée Réaliser une œuvre 3D Créer la mise en scène et animation des objets

Contenu et modalités d'organisation

I : Préparation et gestion organisationnelle à la fabrication d'une scène 3D animé C1.1. Décrypter les éléments fournis C1.2. Effectuer les recherches documentaires C1.3. Regrouper les informations et les organiser C1.4. Établir une chronologie de réalisation C1.5. Créer une arborescence informatique C1.6. Défendre oralement ses choix artistiques II Réalisation d'une œuvre 3D (option ciné) C2.1 Créer des objets virtuels C2.2 Créer des personnages C2.3 Rajouter des détails C2.4 Agencer les éléments structurels C2.5 Créer des images C2.6 Analyser les objets et leur matériau C2.7 Combiner plusieurs images C2.8 Paramétrer les interactions avec la lumière C2.9 Préparer les UV III Réalisation d'une œuvre 3D (option game) C3.1. Posséder une parfaite connaissance des limites en termes de quantité de polygones C3.2. Créer des personnages C3.3. Vérifier l'objet final C3.4. Vérifier le maillage final C3.5. Créer des images de matières brutes C3.6. Déterminer quels polygones vont recevoir quels matériaux C3.7. Choisir le type de projection C3.8. Combiner plusieurs images C3.9. Paramétrer les interactions avec la lumière IV Création de la mise en scène et animation des objets (option ciné) C4.1. Choisir le type d'éclairage virtuel C4.2. Paramétrer les lampes C4.3. Gérer les ombrages C4.4. Positionner et paramétrer les caméras virtuelles pour mettre en valeur la scène (cadrage) C4.5. Déterminer le format et la résolution des images en sortie C4.6. Choisir le type de calcul des images C4.7. Déterminer les temps forts de l'animation C4.8. Préparer la scène C4.9. Créer des poses d'animation C4.10. Interpoler et faire les finitions des mouvements V Création de la mise en scène et animation des objets (option game) C5.1. Déterminer le style graphique C5.2. Paramétrer l'éclairage C5.3. Optimiser et alléger le traitement des lumières

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Individualisé

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
00303021	du 19/09/2022 au 20/06/2025	Angoulême (16)	OBJECTIF 3D		MON COMPTE FORMATION	FPC