

Pack intégral : Blender | Zbrush | Substance | Unity | Unreal (VR)

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Mélanie Garinet
06.49.76.90.53
contact@artworkvfx.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

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Aucune condition particulière

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 2D/3D • Savoir naviguer sous Windows • Avoir votre logiciel d'installé

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Blender : • Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples • Modéliser des objets 3D • Importer et exporter des objets 3D assemblés • Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse • Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse • Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse • Créer des effets spéciaux (FX) et leurs rendus • Réaliser une image 3D Zbrush : • Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples • Modéliser des objets 3D • Importer et exporter des objets 3D assemblés • Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse • Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse • Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse • Créer des effets spéciaux (FX) et leurs rendus • Réaliser une image 3D Substance : • Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples • Modéliser des objets 3D • Importer et exporter des objets 3D assemblés • Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse • Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse • Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse • Créer des effets spéciaux (FX) et leurs rendus • Réaliser une image 3D Unity : • Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples • Modéliser des objets 3D • Importer et exporter des objets 3D assemblés • Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse • Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse • Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse • Créer des effets spéciaux (FX) et leurs rendus • Réaliser une image 3D Unreal (VR) : • Découvrir l'interface d'Unreal. • Obtenir les bases Unreal • Mettre en place un projet Unreal orienté VR simple et interactif. • Maîtriser les différents acteurs orientés VR dans Unreal. • Optimiser un projet VR et mettre en place un environnement avec éclairage. • Construire de manière interactive une expérience VR avec un casque. • Maîtriser l'utilisation des acteurs Blueprints pour l'interaction et la simulation.

...

Contenu et modalités d'organisation

Blender : Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples Modéliser des objets 3D Importer et exporter des objets 3D assemblés Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse Créer des effets spéciaux (FX) et leurs rendus Réaliser une image 3D Zbrush : Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples Modéliser des objets 3D Importer et exporter des objets 3D assemblés Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse Configurer les objets, les textures et matières de l'image de synthèse Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse Créer des brosses Réaliser une image 3D Substance : Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples Modéliser des éléments 3D de type objets (Court module pour travailler afin de travailler sur les matériaux) Importer et exporter des objets 3D assemblés Créer, déplacer et paramétrer des caméras 3D Configurer les objets, créer et appliquer (à ajouter) des textures et matériaux de l'image de synthèse (Long module) Paramétrer différents types de lumières de l'image Paramétrer et réaliser des rendus d'une scène 3D Unity : Organiser, créer, déplacer et paramétrer des volumes 3D simples Modéliser des éléments 3D de type objets Importer et exporter des objets 3D assemblés Créer, déplacer et paramétrer des caméras 3D : Configurer les objets, créer et appliquer (à ajouter) des textures et matériaux de l'image de synthèse Paramétrer différents types de lumières de l'image Déclencher des interactions Utiliser le système d'animation Créer des scripts C# et intégrer des SDK Exportation cross-plateforme de l'application Paramétrer et réaliser des rendus d'une scène 3D Unreal (VR) : Premiers pas VR

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Non renseigné

Validation(s) Visée(s)

Réaliser une vidéo en motion design - Sans niveau spécifique

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
00497426	du 08/07/2024 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		MON COMPTE FORMATION	FPC
00637885	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		MON COMPTE FORMATION	FPC