Ref. formation 202410265954

Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ESMI
HOUEL Morgan
05.56.48.14.70
bordeaux@brassart.fr

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 :

Le cas échant, prérequis à l'entrée en formation : Pour intégrer le dispositif de certification (hors VAE) : être titulaire d'un diplôme ou titre de niveau 4 ; satisfaire au test d'entrée et à l'entretien de positionnement. Le cas échant, prérequis à la validation de la certification : Pré-requis disctincts pour les blocs de compétences : Non

Prérequis pédagogiques :

Le cas échant, prérequis à l'entrée en formation : Pour intégrer le dispositif de certification (hors VAE) : être titulaire d'un diplôme ou titre de niveau 4 ; satisfaire au test d'entrée et à l'entretien de positionnement. Le cas échant, prérequis à la validation de la certification : Pré-requis disctincts pour les blocs de compétences : Non

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Objectifs et contexte de la certification : Les images 3D fixes ou animées (images dites de synthèse) ont intégré notre quotidien. Nous les retrouvons dans les domaines du cinéma d'animation, des effets spéciaux, du jeu vidéo, de la communication et de la publicité, de l'architecture et de la construction, mais aussi dans les domaines de l'industrie automobile, de l'aéronautique, du médical et de la santé, etc. Ces secteurs évoluent au rythme des innovations technologiques qui impactent très directement les processus créatifs et les organisations de travail. Portées par la réalisation de productions de plus en plus ambitieuses et spectaculaires offrant au spectateur/joueur une expérience immersive qui assure la rentabilité et la notoriété des œuvres, les industries du cinéma d'animation et du jeu vidéo voient émerger de nouveaux métiers exigeants en termes de créativité, de technicité et d'adaptabilité ; les outils et les technologies convergent, les organisations également. La certification professionnelle "Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo" répond et s'adapte à la demande du marché en suivant de près l'évolution et la convergence des technologies, des usages, des modes d'organisation, de production, et les offres d'emploi qui en découlent.

Contenu et modalités d'organisation

Le concepteur 3D animation VFX jeux vidéo : analyse le cahier des charges qui lui est remis. Il identifie l'univers graphique et développe des concepts 2D. Il construit et prototype les modèles 3D. Il teste en situation les prototypes réalisés ; structure et pilote le processus de production d'images 3D. Il prépare l'organisation de travail. Il organise un système d'évaluation de la production. Il présente au commanditaire l'organisation de travail et le flux de production ; produit tout ou partie d'une œuvre en images 3D. Il garantit leur intégration dans la technologie d'animation définie. Il produit les textures des éléments modélisés. Il élabore les structures d'animation et anime. Il produit les effets spéciaux (VFX). Il intègre et teste les ressources 3D produites ; compose et finalise la production d'une œuvre en images 3D. Il produit et intègre les effets spéciaux finaux. Il réajuste les différentes couches de rendus. Il optimise les temps de calcul. Il associe et synchronise la bande sonore et Sound Design. Il teste la production (précalculé ou temps réel). Compétences attestées : BLOC DE COMPETENCES 1 Concevoir et prototyper des modèles en images 3D Analyser le cahier des charges. Rechercher un univers et des références graphiques adaptés à la direction artistique. Évaluer les difficultés de traduction des concepts 2D en 3D. Identifier les ressources nécessaires pour garantir la fabrication. Réaliser un story-board et une animatique live ou 2D pour les projets au format animé. Traduire les concepts 2D afin de réaliser les prototypes 3D. Évaluer les besoins en mouvement des modélisations 3D. Réaliser les tests d'animation 3D, des personnages, accessoires et objets. Tester les prototypes réalisés dans les environnements technologiques prévus. Identifier les développements technologiques afin de mesurer leurs impacts. BLOC DE COMPETENCES 2 : Structurer et piloter le processus de production d'images 3D Comparer le cahier des charges remis par le commanditaire avec les prototypes réalisés. Déterminer les technologies, les techniques et les compétences adaptées au projet. Définir et préparer une organisation de travail en faisant appel à des outils de gestions de

…

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours ***Non renseigné***

Validation(s) Visée(s)

Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo - ***Niveau 6 : Licence, licence professionnelle, BUT (Niveau 6 européen)***

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
00512171	du 13/09/2024 au 26/06/2025	Bordeaux (33)	ESMI		MON COMPTE FORMATION	FPC