

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

Prérequis pédagogiques :

• Être sensibilisé à l'imagerie 3D • Savoir naviguer sous Windows • Avoir le logiciel installé

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Initiation : • Identifier les outils et vues de Clo 3D pour organiser l'espace de travail. • Créer des patrons 2D dans Clo 3D pour la simulation. • Assembler les vêtements sur un mannequin 3D dans Clo 3D. • Animer un personnage en mouvement avec Clo 3D. • Appliquer des textures et matériaux réalistes dans Clo 3D. • Configurer la lumière et l'ambiance dans Clo 3D. • Paramétrer une caméra et cadrer la scène dans Clo 3D. • Exporter des rendus animés ou statiques de Clo 3D vers After Effects. • Intégrer les éléments animés dans une vidéo avec After Effects. • Adapter les fichiers rendus de Clo 3D et After Effects aux supports de diffusion. Perfectionnement : • Créer des "patterns 2D" complexes. • Modéliser des vêtements avec des détails techniques (poches, boutons, zips). • Ajuster et personnaliser les coutures avancées. • Concevoir une chemise avec col, poignets, et finitions réalistes. • Modéliser un pantalon tailleur avec plis et poches. • Créer une robe drapée avec des superpositions de tissus. • Gérer la simulation de tissus lourds et légers (laine, soie). • Concevoir un blouson avec fermetures éclair et renforts. • Modéliser un manteau long avec doublure et ceinture. • Optimiser les rendus pour des vêtements complexes.

Contenu et modalités d'organisation

Initiation : Module 1 : Introduction et prise en main de l'interface • Identifier les différentes vues et outils de l'interface Clo 3D et After-Effects. • Organiser l'espace de travail : calques, dossiers, raccourcis. • Naviguer dans l'environnement 2D/3D. • Présentation du pipeline de production : du patron 2D à l'animation 3D. Module 2 : Création et paramétrage des patterns 2D • Créer, déplacer, coller et ajuster des patterns 2D. • Utiliser les outils de dessin (formes de base, lignes, courbes). • Appliquer des calques et dossiers pour organiser les éléments. • Préparer les patterns pour la simulation 3D. Module 3 : Simulation 3D des vêtements • Placer les patterns sur le mannequin 3D. • Réaliser l'assemblage des patterns avec les bons outils. • Ajuster les points d'attache, courbes et jonctions. • Simuler les vêtements en mouvement. Module 4 : Animation et mouvement • Ajouter une animation au mannequin 3D. • Observer et ajuster le comportement des tissus en mouvement. • Exporter des rendus animés pour des présentations réalistes. Module 5 : Textures, matériaux et rendus • Identifier les paramètres de textures et matériaux. • Appliquer différents types de tissus, métaux, effets visuels. • Créer des matériaux et réglages pour un rendu réaliste. Module 6 : Gestion de la lumière et des ambiances • Créer et paramétrer une source de lumière dans une scène. • Ajouter une HDRI via « Environment Map » pour un éclairage global réaliste. • Ajuster l'intensité, la direction et la température de lumière. Module 7 : Cadrage et caméra • Créer, déplacer et paramétrer une caméra 3D. • Utiliser les outils de cadrage pour définir des angles esthétiques. • Construire une narration visuelle via le choix des points de vue. Module 8 : Export et rendu final • Paramétrer les sorties d'image (résolution, format, temps de calcul). • Exporter les rendus statiques et animés. • Vérifier la cohérence du résultat avec les attentes du projet. Module 9 : Intégration multimédia • Concevoir des layouts et compositions dans des environnements 2D/3D. • Ajouter des éléments textuels synchronisés à la vidéo. • Préparer les fichiers pour une intégration dans un logiciel de montage After Effects. Module 10 : Optimisation & diffusion • Adapter les fichiers aux ...

Parcours de formation personnalisable ?

Oui

Type de parcours

Individualisé

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
00522231	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		MON COMPTE FORMATION	FPC
00637877	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		MON COMPTE FORMATION	FPC