

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ARTWORK- VFX
Garinet
06.89.44.06.97
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 :

Professionnels dans le domaine de la 3D :
Graphiste , Architecte, Artiste 3D (VFX / Gaming / CGI...), Product Designer, Sculpteur... ou personne souhaitant se reconverter dans ce domaine professionnel.

Prérequis pédagogiques :

Etre sensibilisé à l'imagerie 3D Savoir naviguer sous Windows Savoir installer un logiciel

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Unreal • 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 des textures et matériaux de l'image de synthèse • Paramétrer différents types de lumières de l'image • Créer et paramétrer à partir du langage de programmation "Blueprint" • Paramétrer et réaliser des rendus d'une scène 3D Houdini • 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 • Créer des effets spéciaux (FX) et leurs rendus • Paramétrer et réaliser des rendus d'une scène 3D

Contenu et modalités d'organisation

Unreal 1 Organiser, créer, déplacer et paramétrer volumes 3D simples:Identifier différentes vues interface et différents outils•Appliquer et nommer calques et dossiers•Créer, déplacer et paramétrer volumes 3D simples (Primitives) 2 Modéliser éléments 3D type objets:Identifier outils dessin et création formes•Créer, déplacer et paramétrer volumes 3D simples•Créer opérations assemblage (Booléen)•Modéliser en créant, déplaçant points, arêtes et faces 3D•Modéliser en créant extrusions et biseaux 3 Importer et exporter objets 3D assemblés:Paramétrer imports et exports au moyen d'outils insertion et chargement•Importer et exporter élément 3D 4 Créer, déplacer et paramétrer caméras 3D:Créer et déplacer une caméra•Paramétrer caméra au moyen outil caméra 5 Configurer objets, créer et appliquer textures et matériaux d'image de synthèse:Identifier outils et paramètres textures dédiés•Créer et paramétrer matériaux en utilisant paramètres Réfraction, Réflexion, Spéculaire•Créer et paramétrer textures en utilisant paramètres Diffuse, Relief, Masques 6 Paramétrer différents types lumières d'image:Identifier outils éclairage dédiés (Lumière naturelle, artificielle Direction, intensité, ombres, positionnement, couleur, atténuation)•Créer, placer et paramétrer source de lumière • Créer un éclairage scène 3D avec 3 sources de lumières différentes•Créer et paramétrer éclairage HDRI•Créer et paramétrer éclairage avec globale illumination 7 Créer et paramétrer à partir du langage de programmation Blueprint:Identifier types de variable variables•Créer fonctions & macros•Identifier modes de stockage d'une variable•Créer outils environnement / level design•Identifier bases de génération procédurale•Créer collisions & Trace 8 Paramétrer et réaliser rendus d'une scène 3D:Identifier outils et paramètres du moteur rendu•Paramétrer outils sortie images (Format, Taille, résolution, temps de calcul)•Rendre différentes passes (Lumière, Occlusion, Profondeur) Houdini 1 Organiser, créer, déplacer et paramétrer volumes 3D simples : identifier différentes vues et outils interface nodal•Appliquer et nommer calques et dossiers•Créer, déplacer et paramétrer volumes 3D simples

...

Parcours de formation personnalisable ?

Oui

Type de parcours

Non renseigné

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00532116	du 18/11/2024 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00635471	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	