

Initiation au langage et au process d'une production 3D

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 :

Aucune

Prérequis pédagogiques :

Pas de prérequis

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Contenu et modalités d'organisation

Validation(s) Visée(s)

• Comprendre les concepts fondamentaux de la 3D et le vocabulaire de base. • Se familiariser avec les principaux logiciels de 3D et leurs interfaces. • Apprendre les termes clés de la modélisation et du texturage. • Maîtriser le langage de l'animation et du rigging. • Développer des compétences en rendu, éclairage, et terminologie associée

Jour 1 : Fondations de la 3D et Introduction aux Logiciels
Matin : • Accueil et Présentation o Présentation du formateur et des participants. o Objectifs de la formation et aperçu du programme. o Introduction à la 3D o Applications de la 3D dans VR, AR, installations immersives, etc. o Différences entre 2D et 3D. • Concepts Fondamentaux o Dimensions et coordonnées (X, Y, Z). o Types de géométries : points, arêtes, faces, volumes. Après-midi : • Logiciels de 3D o Présentation des principaux logiciels (Blender, Maya, etc.). o Aperçu des interfaces utilisateur. • Visuels et Démonstrations o Présentation de projets 3D réalisés. o Démonstration de créations simples.
Jour 2 : Modélisation et Texturage
Matin : • Techniques de Modélisation o Modélisation polygonale : extrusion, subdivision, sculpting. o Création d'objets simples pour des installations immersives. • Topologie et Mesh o Importance de la topologie. o Concepts de quads, ngons, triangles. Après-midi : • Texturage et Matériaux o Introduction aux textures : diffuse, specular, normal maps. o Création de matériaux de base. • Texturage Avancé o Utilisation de textures procédurales et PBR materials.
Jour 3 : Animation, Rendu et Supports 3D
Matin : • Animation o Concepts de base (images clés, interpolation). o Types d'animations : translation, rotation, morphing. • Rigging de Base o Introduction au rigging : squelettes, armatures. Après-midi : • Rendu et Supports 3D o Moteurs de rendu (Cycles, Eevee). o Paramétrage de l'éclairage et des caméras. • Visuels et Études de Cas o Présentation de rendus finis et projets. • Clôture de la Formation o Recapitulatif des notions apprises. o Session de questions/réponses et remise des attestations.

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Mixte

> 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
00542129	du 01/01/2025 au 31/12/2025	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	
00635469	du 01/01/2026 au 31/12/2026	Mérignac (33)	ARTWORK- VFX		Non éligible	