

Public

- Demandeur d'emploi
- **Pré-requis :**
- Niveau BAC
- Connaissances de l'environnement informatique et Photoshop
- Intérêt pour la culture Infographie 3D
- Notions d'Anglais

Objectif :

- . Participer aux phases de création et de réalisation artistique, technique et organisationnelle d'une production 3D ainsi qu'à la préparation, à la mise en œuvre et à la finition du produit
- . Identifier la culture de l'entreprise et s'y adapter.
- . Etre autonome dans son travail.

RECRUTEMENT :

Réunion d'information collective et entretien individuel. (Prévoir une demi-journée).
Chaque stagiaire doit présenter son CV, son projet professionnel, et éventuellement un book
Tests informatiques afin de valider les connaissances.

Réunion d'information collective :

Le vendredi 3 Septembre 2021

Contact : Gaël GEIGER
Tel : 04 67 15 01 66
Site : <https://www.objectif3w.com/>
Email : contact@objectif3d.com

Lieu : OBJECTIF 3D - Sarl Formatage Languedoc
Parc Scientifique Agropolis 1 - 2214 boulevard de la Lironde
34980 MONTFERRIER SUR LEZ

Organisation :

Dates d'exécution :

Lieu de formation :

Validation :

Moyens pédagogiques :

Financier :

Parcours individualisé : 15 stagiaires dont 4 rémunérés
Du 16/09/2021 au 12/09/2022
680 h en centre ou tiers-lieu (regroupement/tutorat)
453 h en auto-formation et 242 h en entreprise
OBJECTIF 3D - Sarl Formatage Languedoc
Parc Scientifique Agropolis - 2214 boulevard de la Lironde
34980 MONTFERRIER SUR LEZ
Et en Tiers-Lieu E-formation et Maisons de Région
Titre professionnel "INFOGRAPHISTE 3D" Option Ciné (niveau 5)
1 ordinateur adapté par stagiaire en Tiers Lieu
La Région Occitanie - PRF 2019

Programme de formation :

A - bloc 1 : Préparation et gestion organisationnelle à la fabrication d'une scène 3D

I - GESTION PRODUCTION ANIMATION 3D

- Les différentes étapes
- L'organisation des départements
- L'organisation informatique (Fichiers, dossiers...)
- La gestion du temps

B - Bloc 2 : Réalisation d'une oeuvre 3D option Ciné

I - MODÉLISATION

- Les outils de création de primitives
- Les subdivisions
- Le box modeling
- La modélisation de courbes

II - TEXTURAGE

- Fonction de texturage
- Utiliser une image bitmap
- Projections UV
- Texturer avec des procédurales
- Texturer avec des gradients

C - Bloc 4 : Création de la mise en scène et animation des objets Option Ciné

I - ÉCLAIRAGE / RENDU

- Choisir le type d'éclairage
- Paramétrer les lumières
- Les lumières volumétriques
- Les caméras virtuelles
- Les options de rendu

II - RIG

- Bones, contraintes
- Skin, blendshapes
- Position des différents contrôleurs

III - MONTAGE COMPOSITING VFX

- Interface du logiciel première
- Utilisation des pistes vidéos et sonores
- Utilisation des différents outils et exportation
- Interface du logiciel Nuke
- Utilisation interface Nodal
- Utilisation des outils

IV - ANIMATION 3D

- Présentation des outils d'animation
- Gestion du facteur temps
- Positionnement des clés aux moments forts
- Création de poses d'animation
- Gestion des intervalles et des déformations

D - PRODUCTION EN COMMUN

E - PREPARATION CERTIFICATION

PERIODE D'APPLICATION EN ENTREPRISE - 242 h