

ÉVOLUTION DES METIERS 3D : INTEGRATION DE L'IA DANS LES WORKFLOWS DE CREATION

56 heures (8J)

Formateur

Leo Spinat

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Maîtriser les compétences nécessaires pour intégrer l'intelligence artificielle dans la chaîne de production 3D, en comprenant et en utilisant les outils actuels afin d'optimiser les processus de création.

Identifier les solutions IA adaptées à chaque étape du pipeline – de la modélisation au rendu – pour produire des assets performants, travailler de manière autonome dans des environnements numériques en constante évolution

Adopter une posture de veille active pour anticiper les mutations technologiques et s'y adapter en continu.

MODULES

MODULE 1 : Nouveaux outils IA dans la création 3D

MODULE 2 : Mise en pratique – pipeline de création hybride

MODULE 3 : Post-production et rendu optimisé

MODULE 4 : Éthique, droit, veille et insertion pro

LISTE D'OUTILS

Tablette graphique : Tablette Cintiq / Stylet / Ordinateur

LISTE DE LOGICIELS

- Photoshop, logiciel de retouche, de traitement et de dessin
- Blender, logiciel généraliste 3D
- Substance Painter, logiciel de texturing 3D
- ZBrush, logiciel de sculpting

LISTE DES FORMATS

.blend/.jpeg/.tif/.png/.fbx/.psd/.hdr/.zpr/.obj

Tremplin Numérique
F O R M A T I O N

23, rue Bénard - 75014 Paris

Tél 01 44 64 70 78

Contact@tnf-formation.fr Siret 792 453 086 00011

APE 8559B

N° Déclaration d'activité 11 75 50573 75

PROGRAMME DETAILLE

MODULES	Module 1 : Nouveaux outils IA dans la création 3D · Identifier et comparer les outils IA pour la modélisation, le texturing et l'animation · Comprendre les différences et complémentarités entre outils classiques et assistés par IA Module 2 : Mise en pratique — pipeline de création hybride · Intégrer des outils IA dans un pipeline de production 3D avec Blender, Substance, Unreal · Réaliser un asset complet en combinant méthodes traditionnelles et IA. Module 3 : Post-production et rendu optimisé · Utiliser l'IA pour automatiser le lighting, optimiser les scènes et les rendus temps réel · Exporter des assets vers un moteur de jeu avec contrôle qualité et debug assisté Module 4 : Éthique, droit, veille et insertion pro · Analyser les enjeux juridiques et éthiques liés à l'usage de l'IA en création 3D · Développer une stratégie de veille et d'insertion professionnelle dans un contexte en mutation
Prérequis	Bonne maîtrise d'un logiciel 3D (Blender, Maya, 3ds Max, etc.). Connaissances de base en pipeline de production 3D. Expérience préalable en modélisation, texturing, ou animation.
Durée	56 heures (8j)
Formateurs	Léo SPINAT
Positionnement	· Entretien initial pour cerner les attentes et les compétences · Questionnaire de positionnement sur les outils 3D et l'IA
Modalités d'évaluation	Évaluation des acquis · Réalisation d'un projet de production 3D avec intégration d'outils IA · Présentation orale du pipeline utilisé · Évaluation des choix techniques, artistiques et des résultats
Contenu	· Identifier les outils d'IA adaptés à chaque étape de la création 3D · Comparer les outils classiques et assistés par IA selon leurs usages · Intégrer des outils IA dans Blender, Substance et Unreal Engine · Créer un asset 3D complet en combinant méthodes traditionnelles et IA · Automatiser le lighting et optimiser une scène avec des outils IA · Exporter un asset vers un moteur de jeu avec contrôle qualité assisté · Utiliser l'IA pour diagnostiquer et corriger des erreurs visuelles · Comprendre les enjeux juridiques liés aux contenus générés par IA · Identifier les dilemmes éthiques liés à la création assistée par IA · Mettre en place une veille technologique et une stratégie d'adaptation pro
Résultat attendu	Être capable d'intégrer efficacement des outils d'IA dans un pipeline de création 3D complet, tout en maîtrisant les enjeux techniques, artistiques, éthiques et professionnels liés à leur usage.