

# FÉLICIEN POSTIGO

INFOGRAPHISTE 3D

Modeling - Texturing - Animation - Rendering

## Réalisations 3D

### 1. Platine photoréaliste

#### **Explication du projet :**

Après avoir découvert Blender à travers la réalisation d'une cuisine réaliste au début de cette année de licence, nous devons réaliser une seconde scène photoréaliste de notre choix.

La platine étant un objet que j'utilise beaucoup, j'ai tout de suite souhaité modéliser cet objet et ce qui l'entour.

Cette exercice m'a permis de développer une scène réaliste par mes propres moyens, tout en respectant les délais imposés.

#### **Outils utilisés :**

- Modélisation : Blender.
- Texturing : Node Editor (Blender).
- Moteur de rendu : Cycles Render.
- retouche colorimétrique : Adobe Photoshop.

#### **Conditions de travail :**

- Réalisation d'une scène photoréaliste dans le cadre de mes études.
- 8 heures de travail personnel.



# **Réalisations 3D**

## **2. Rubik's cube**

### **Explication du projet :**

Cette réalisation est un projet personnel que j'ai souhaité mettre en place pour améliorer mes images de synthèses en me concentrant sur les réglages de la caméra virtuelle proposée par le logiciel Blender.

Ayant suivi des études en techniques audiovisuelles précédemment, j'ai pu appliquer mes connaissances réelles des caméras sur ce logiciel de création 3D.

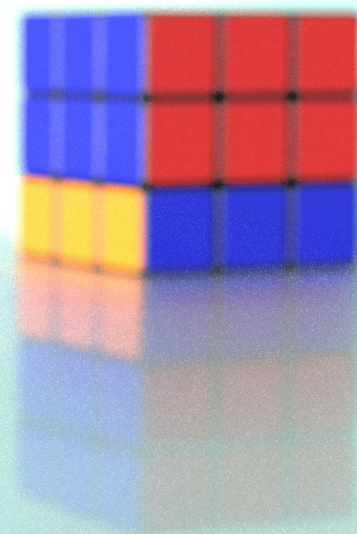
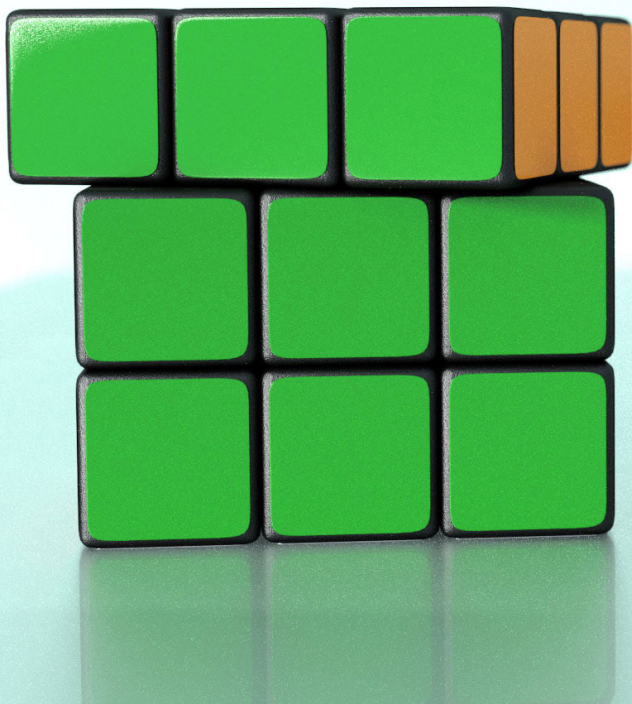
Pour mettre en place ce projet, je me suis inspiré du rubik's cube, un objet présent sur mon bureau que je pouvais donc observer attentivement pour tenter de réaliser une image photoréaliste.

### **Outils utilisés :**

- Modélisation : Blender.
- Texturing : Node Editor (Blender).
- Caméra : Blender.
- Moteur de rendu : Cycles Render.
- retouche colorimétrique : Adobe Photoshop.

### **Conditions de travail :**

- Réalisation personnelle développée sur mon temps libre.
- 4 heures de travail.



## **Réalisations 3D**

### **3. Animation minimaliste**

#### **Explication du projet :**

Après avoir étudié les bases de l'animation 3D, j'ai souhaité mettre en place une réalisation personnelle dans un univers graphique que j'apprécie particulièrement.

Je me suis dans un premier temps concentré sur l'animation en utilisant les simulations physiques de Blender, puis j'ai habillé la scène en mettant en place les matériaux, textures et lumières me permettant de créer cette univers minimaliste.

Je souhaite, à l'avenir, créer d'autres animations dans cette univers graphique pour réaliser une séquence composée de différentes scènes minimalistes.

#### **Outils utilisés :**

- Modélisation : Blender.
- Texturing : Node Editor (Blender).
- Caméra : Blender.
- Animation : Simulation Physique de Blender.
- Moteur de rendu : Cycles Render.
- Création des textures : Adobe Photoshop.
- retouche colorimétrique : Adobe Photoshop.

#### **Conditions de travail :**

- Réalisation personnelle développée sur mon temps libre.
- 18 heures de travail.

*Séquence disponible sur mon portfolio : [www.postigofelicien.fr](http://www.postigofelicien.fr)*





## **Réalisations 2D**

### **1. BDES d'Alpix**

#### **Explication du projet :**

Au cours d'un stage au sein de l'entreprise Troyennes Alpix, j'ai du réalisé, seul, une séquence en Motion Design 2D d'une durée d'1 minutes 30.

Un peu moins d'un mois m'a été donné pour écrire le scénario de cette séquence, développer les visuels nécessaires, mettre en place l'animation et enregistrer la voix-off.

Ce travail fût dense mais m'a apporté de la rigueur dans mon organisation, ce qui m'a permis de gagner du temps dans mes projets plus récents.

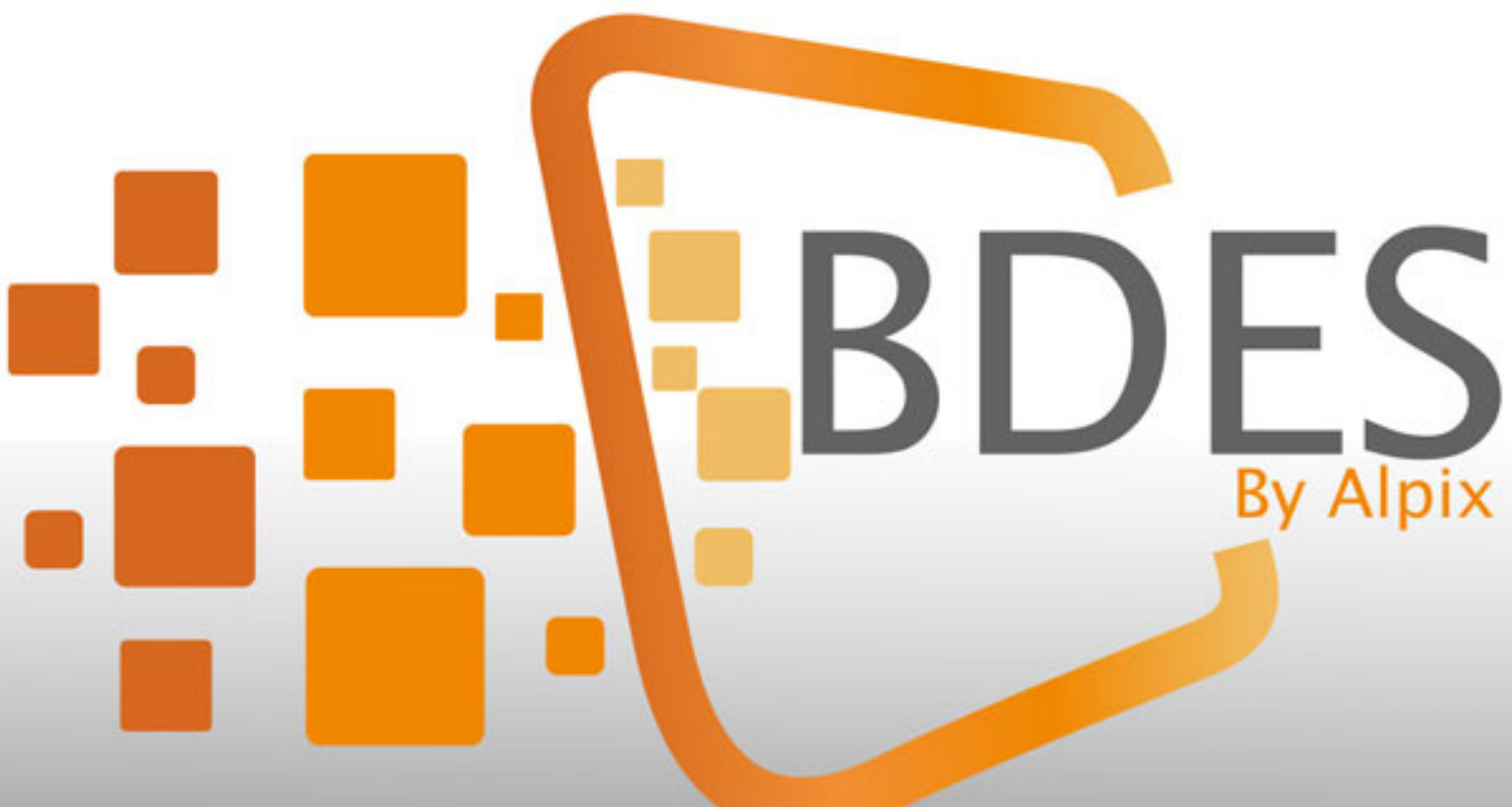
#### **Outils utilisés :**

- Visuels : Adobe Illustrator.
- Animation : Adobe After Effects.
- Enregistrement voix-off : micro zoom & micro HF.
- Mixage : Audacity.
- Montage : Adobe Première Pro.

#### **Conditions de travail :**

- Travail au sein du pôle communication de l'entreprise.
- Validation régulière par le pôle communication et le patron de l'entreprise.
- environ 1 mois de travail.

*Séquence disponible sur mon portfolio : [www.postigofelicien.fr](http://www.postigofelicien.fr) et sur youtube : AlpixITDays*



## **Réalisations 2D**

### **1. La rustine**

#### **Explication du projet :**

Cette séquence est une courte animation 2D présentant le fonctionnement d'un fermenteur.

Ce travail a été réalisé l'an passé au cours d'un projet tuteuré durant lequel nous devons mettre en place la stratégie de communication d'une brasserie artisanale pour l'ouverture de son Crowdfunding.

La séquence animée fût développée en moins de deux semaines car une séquence filmée devait illustrer le fonctionnement d'un fermenteur. La vidéo étant trop compliquée à mettre en place, nous avons décider de développer cette animation 2D.

#### **Outils utilisés :**

- Visuels : Adobe Illustrator.
- Animation : Adobe After Effects.
- Montage : Adobe Première Pro.

#### **Conditions de travail :**

- Travail au cours d'un projet tuteuré.
- Développement rapide car imprévu.
- environ 2 semaines de travail.

*Séquence disponible sur mon portfolio : [www.postigofelicien.fr](http://www.postigofelicien.fr)*

