



## Objectifs de la formation

- Maîtriser l'interface de blender
- S'organiser et naviguer dans blender
- Sculpter et modéliser dans blender
- Concevoir des matériaux et texturer dans blender
- éclairer dans blender
- Dessiner, tracer, modéliser dans blender
- Tracker et masquer dans blender
- Simuler la physique Newtonienne dans blender
- Construire une armature et animer dans blender
- Faire de la modélisation et de l'animation procédurale dans blender
- Composter et monter dans blender

## Durée

160 heures / 22 jours

## Profil des stagiaires

- Graphistes, Animateur traditionnel ou digital 2D/3D, réalisateur, directeur artistique.

## Pré-requis :

Aisance suffisante dans l'environnement informatique, maîtrise du dessin, et des bases de l'animation 2D et/ou 3D.

## Moyens pédagogiques

La formation est conçue autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuie en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques et d'une découverte accompagnée du logiciel BLENDER avec une alternance d'exposés/ de démonstration et de co-création/ exercices d'entraînement et de positionnement.

## Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique
- Logiciel Blender et la suite ADOBE

## Programme

### ***Maîtriser l'interface de blender***

#### **La philosophie open-source, le concept, l'écosystème**

Dynamisme du Blender Studio : exemple, le projet Sprite Fright

- INTERFACE générale
- Les bases de l'interface générale
- Les bases de l'organisation du travail - (organiser, structurer, ranger)

### ***S'organiser et naviguer dans blender***

#### **Les éditeurs**

Les différents mode d'édition - Théorie et manipulation

### ***Sculpter dans blender***

#### **Modélisation Sculpt**

Les bases de la modélisation et dépliage uv

### ***Concevoir des matériaux et texturer dans blender***

#### **Matériaux**

Les bases d'utilisation des matériaux

#### **Nodal editor**

Les bases du système nodal

### ***Éclairer dans blender***

#### **Textures**

Les bases d'utilisation des textures

**Lumière Temps réel et pré-calculé** Lumière, des caméras et des environnements

### ***Dessiner, tracer, modéliser dans blender***

#### **Grease Pencil**

Interface 2D et fonctionnalités - Théorie

Story-boarder - Pratique

Animer - Pratiques

### ***Tracker et masquer dans blender***

#### **Motion Tracking - Masking**

Editeur movie

### ***Simuler la physique Newtonienne dans blender***

#### **Physique**

Le moteur de physique

### ***Sculpter et modéliser dans blender***

#### **Modélisation**

Les bases de la modélisation

modé et dépliage uv

### ***Construire une armature et animer dans blender***

## **Rigg et animation**

Armature, keyframes, lattices, contraintes

Armature, keyframes, lattices, contraintes

### ***Faire de la modélisation et de l'animation procédurale dans blender***

#### **Geometrie node, animation node**

Geometrie node concept

geometrie node, animation node

### ***Compositer et monter dans blender***

#### **Compositing**

Le mode node du compositor

### **Montage, les add-on**

Le mode node du editing

Les addons

### **Synthèse**

#### ***Exercice d'évaluation des aquis***

Réalisation d'une séquence à partir du scénario fourni, en équipe

## **Le Formateur**

### ***Jean-Jacques Lonni***



<https://bit.ly/485hBwK>

## **Formalisation**

### ***Attestation de stage***

## **Evaluation**

Réalisation d'une séquence à partir du scénario fourni, en équipe

## **Contact**

[contact@lesocle-formations.fr](mailto:contact@lesocle-formations.fr)

05 86 16 05 11

