

Storyboard 2D/3D dans Odyssey

Apprenez à créer des storyboards 2D dans Unreal Engine (mouvements de caméra et configuration, layout, navigation, import de séquence d'images, export PDF et vidéo, etc.)

Objectifs pédagogiques

- Citer les outils de Odyssey afin de préparer et gérer efficacement ses scènes 2D/3D
- Paramétrer les Levels et Sequences pour créer, organiser et piloter les animations 2D/3D dans un workflow structuré.
- Réaliser un storyboard en utilisant les outils de Odyssey
- Réaliser une animatique en utilisant les outils de Odyssey
- Paramétrer son environnement et intégrer les outils Cameras & Planes.
- Paramétrer les outils de contrôle de caméra pour améliorer le rendu de ses animations
- Créer un storyboard intégrant un Skeletal Mesh animé et paramétrer ses propriétés (Takes, Clone, Material, Stagger Cells, Constraints)

Durée

- 40 heures / 5 jours

Profil des stagiaires

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

Pré-requis :

- Des bases en dessin
- Bases en 3D ou en montage sont un plus, mais ne sont pas obligatoires

Moyens pédagogiques

- Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq`

Programme

Citer les outils de Odyssey afin de préparer et gérer efficacement ses scènes 2D/3D

Le Content Browser

Les Assets Animations

Présentation des outils bitmap & vectoriels, et comprendre leurs différences

L'interface 3D

Se familiariser avec l'asset Animation dans la 3D

Paramétrer les Levels et Sequences pour créer, organiser et piloter les animations 2D/3D dans un workflow structuré.

Les Levels

Les Sequences

Réaliser un storyboard en utilisant les outils de Odyssey

Comprendre la hiérarchie d'un storyboard et les Assets / Actors qui le composent

Créer un Shot Sequence, une Camera et un Plane

Créer des Cells

Utiliser la Table Lumineuse

Ajouter des Shot Sequences

Réaliser une animatique en utilisant les outils de Odyssey

Gérer le timing des Cells et des Shot Sequences

Les Views (Board vs Shot Sequences)

Les clés d'opacité

Ajouter des Planes

Configurer des raccourcis

Paramétrer son environnement et intégrer les outils Cameras & Planes.

Manipuler son environnement

"Camera pilot" vs "Lock Camera View"

"Plane Distance" vs "Camera Focal Length"

Ajouter des Planes en vue de composer une scène comprenant 2 personnages

Réaliser un mouvement de caméra

Détacher un Plane

Paramétrer les outils de contrôle de caméra pour améliorer le rendu de ses animations

Focal length

Aperture

Focus

Les Camera Shakes

Les courbes

Créer un storyboard intégrant un Skeletal Mesh animé et paramétrer ses propriétés (Takes, Clone, Material, Stagger Cells, Constraints)

Ajouter le Skeletal Mesh dans un Level

Le contrôler depuis le Board Sequence en utilisant des Tracks Transform ou Animations

Réaliser des transitions d'une Animation à l'autre

Les manipulations possibles:

Takes

Clone

Modifier le Material

Stagger Cells

Constraints

La Formatrice

Elodie Moog

<https://www.linkedin.com/in/elodie-moog/>

Formalisation

Attestation de stage

Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au long de la formation par le biais de divers exercices détaillés dans le programme.

Contact

contact@lesocle-formations.fr

05 86 16 05 11