

BLENDER

Cette formation propose un parcours complet pour apprendre à concevoir, développer et animer un personnage destiné à l'animation 2D.

De l'écriture et la recherche visuelle initiale jusqu'à la réalisation d'une courte séquence animée, les participants acquièrent une méthodologie professionnelle qui leur permet de créer un personnage

Objectifs pédagogiques

- Maîtriser l'interface de blender
- S'organiser et naviguer dans blender
- Sculpter et modéliser dans blender
- Concevoir des matériaux et texturer dans blender
- Eclairer 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
- Compositer et monter dans blender

Durée

- 63 heures / 09 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

- 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

Maîtriser l'interface de blender

La philosophie open-source, le concept, l'éco-système
Dynamisme du Blender Studio : exemple, le projet
Sprite Fright

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

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
Story-boarder
Animer

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

Composer et monter dans blender

Compositing
Le mode node du compositor

Montage, les add-on

Le mode node du editing
Les addons

Synthèse

Le Formateur

Jean-Jacques Lonni
<https://bit.ly/485hBwK>

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