

Animation hybride 2d/3d Odyssey/Unreal Engine

Apprenez à animer en 2D dans un éditeur dédié, puis dans un environnement 3D pour réaliser des FX 2D ou des interactions entre personnages

Objectifs pédagogiques

- Introduction à Odyssey en explorant et en manipulant l'interface 2D
- Comprendre l'environnement Unreal Engine : viewport, outliner, details, content.
- Comprendre les mécaniques du travail collaboratif via GitHub
- Mettre en scène une nouvelle animation 2D interagissant avec l'environnement 3D
- Réaliser des FX 2D sur un personnage 3D
- Réaliser une animation 2D rotoscopée et «multiplan»

Durée

- 70 heures / 10 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

- Chaque cours en visioconférence est enregistré.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.

Moyens techniques

- Plate-forme de partage Discord, groupe de travail

- **Matériel minimum** : Une connexion internet stable, un ordinateur avec 8Go de mémoire, un casque ou des haut-parleurs et un microphone.
- 16Go de mémoire ou plus permet de mieux suivre la formation

Programme

Introduction à Odyssey (interface 2D, pas de 3D) :

- créer un projet
- les outils raster
- les outils vecto
- l'animation traditionnelle : cellules, flip, marks, stagger, table lumineuse, out-of-pegs, comportement des calques etc.
- l'inbetweener

Se familiariser avec un environnement Unreal Engine :

- Comprendre l'environnement Unreal Engine : viewport, outliner, details, content.
- Mettre en place un Level Sequence + mouvement de caméra
- Premiers posings d'une animation 2D avec une caméra mouvante.

Comprendre les mécaniques du travail collaboratif via GitHub :

- Comprendre comment travailler à plusieurs sur Unreal Engine : envoyer des modifications et récupérer des modifications.

Mettre en scène une nouvelle animation 2D interagissant avec l'environnement 3D:

- mouvement de caméra
- mouvement d'un objet 3D (véhicule, animal...)
- faire interagir l'animation 2D avec son environnement (décor + objet 3D)

Réaliser des FX 2D sur un personnage 3D:

- manipuler un skeletal mesh + the animation sequence (3d)
- mouvement de caméra + animation 2D
- Material émissif avec changement d'intensité lumineuse + couleur

Réaliser une animation 2D rotoscopée et «multiplan» :

comment gérer l'animation d'un personnage 2D à partir d'un référentiel 3D et prendre en compte les underlay (UL) et overlay (OL).

Le Formateur

Elodie Moog

[linkedin.com/in/elodie-moog/?lipi=urn%3Ali%3Apage%3Ad_flagship3_feed%3BJWs-63AhqR2%2BBjaXG1Z2SZQ%3D%3D](https://www.linkedin.com/in/elodie-moog/?lipi=urn%3Ali%3Apage%3Ad_flagship3_feed%3BJWs-63AhqR2%2BBjaXG1Z2SZQ%3D%3D)

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