

Layout et Animation sur Blender

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

CANOPEA FORMATION
Yasmine
01.77.10.20.03
yasmine@canopea-formation.com

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(vé) non salarié(e)

Sélection :

Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Non renseigné

Prérequis pédagogiques :

Avoir déjà pratiqué l'animation 3D.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Maîtriser le logiciel Blender, être capable au terme de la formation de manipuler les outils techniques pour l'exécution d'un plan d'animation.

Contenu et modalités d'organisation

? 1er jour • Découverte et prise en main du logiciel Blender Familiarisation au logiciel Blender et comprendre sa logique. Assimiler les concepts de workspaces et regions, personnalisation de l'interface et review des paramètres du soft. • Découverte du viewport Review des outils, des tabs et panels liés à l'édition, la manipulation d'objets, outils de sélection et de navigation. ? 2ème jour • Approfondissement de l'interface Découverte et manipulation des paramètres contextuels, des différents modes d'édition, de l'outliner et de l'organisation d'une scène. • Initiation à l'animation apprentissage des outils liés à l'animation appliqués a des volumes simple : Propriétés d'export, Timeline, Dopesheet, Graph editor. • Exercice pratique Rebond d'une balle. ? 3ème jour • Découverte des cameras Apprendre a manipuler les caméras, éditer leurs propriétés et manipuler des cameras avec armature. • Animation avec armature Appliquer les principes acquis sur un rig de bipède simple, initiation au « pose mode » et aux outils exclusifs à la manipulation d'armatures (pose breakdownner). • Découverte des contraintes Apprendre comment et pourquoi se servir des « pose constraints » principalement « Child of » et « Follow paths ». ? 4ème jour • Pratique approfondie de l'animation et techniques avancées. Résolution du gimbal lock, découverte de l'animation en IK et FK, du switch et snap IK/FK, appliquer des motion paths, copier et coller des Flipped poses/frames, découverte du NLA editor et des Layers d'animation, importer du son ou de la vidéo en utilisant le séquenceur, édition avancée de clés et pose de markers, exporter une vidéo « viewport render animation ». • Exercice pratique Cycle de marche d'un bipède. • Addons, tips & tricks, finalisation d'un plan. Review de différents addons pour Blender, dynamic parent, copy global transform, bone selection sets, pose library... Découverte de différents styles d'animation. Q&A avec les participants pour approfondir certains aspects. • Exercice pratique Sortir un court plan d'acting.

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Individualisé**

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00313263	du 29/08/2022 au 02/09/2022	Angoulême (16)	CANOPEA FORMATION		Non éligible	
00397193	du 02/01/2024 au 05/01/2024	Angoulême (16)	CANOPEA FORMATION		Non éligible	