

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

LE SOCLE
Julien Philipponneau
05.86.16.05.11
contact@lesocle-formations.fr

Accès à la formation

Publics visés :

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

Sélection :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Les candidats doivent disposer d'une aisance suffisante dans l'environnement informatique, maîtriser le dessin et les bases de l'animation 2D, et connaître un ou plusieurs logiciels d'animation.

Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif 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 Compositer et monter dans blender

Contenu et modalités d'organisation

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-calculéLumière, 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

Parcours de formation personnalisable ?

Oui

Type de parcours

Non renseigné

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
00438880	du 02/04/2024 au 03/05/2024	Angoulême (16)	LE SOCLE		Non éligible	FPC