

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et
contact

LE SOCLE
David Boutinot
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 :

Pour qui Animateur.trice 3D et/ou 2D
Prérequis Les candidats doivent disposer
d'une aisance suffisante dans l'environnement
informatique, les bases de l'animation 3D
et/ou 2D, et connaître un ou plusieurs logiciels
d'animation 3D et /ou 2D

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

Programme 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 etmanipulation 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 add-ons Synthèse Exercice d'évaluation des acquis Réalisation d'une séquence à partir du scénario fourni, en équipe

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
00462994	du 01/07/2024 au 26/07/2024	Angoulême (16)	LE SOCLE		Non éligible	
00507876	du 14/10/2024 au 14/11/2024	Angoulême (16)	LE SOCLE		Non éligible	
00600114	du 16/06/2025 au 11/07/2025	Angoulême (16)	LE SOCLE		Non éligible	
00621733	du 08/09/2025 au 07/10/2025	Angoulême (16)	LE SOCLE		Non éligible	