

Blender pour l'animation 3D

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ART FACTORY
Dominique Fischer-Rodriguez
06.62.16.43.46
d.rodriquez@artfactory-formation.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 :

Tests
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

TOUT PUBLIC

Prérequis pédagogiques :

Maîtrise d'un logiciel graphique 3D et avoir pratiqué l'animation 3D.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Maîtriser l'interface de Blender et plus particulièrement les techniques d'animation 3D. Être capable de créer des animations (personnages, objets, mécaniques...) dans un cadre professionnel.

Contenu et modalités d'organisation

Formation en 10 jours : **MODULE 1 : 21h (3 jours) L'INTERFACE DE BLENDER ET LES OUTILS DÉDIÉS A L'ANIMATION 3D** Vue d'ensemble du logiciel : 1. Découvrir le viewport : Fonctionnement des régions et workspaces. 2. Configurer les préférences, ajouter des Add-ons afin de se constituer une configuration par défaut. 3. Manipuler le viewport : navigation, transformation, outils de sélection... 4. Savoir naviguer dans l'outliner et comprendre le panneau de propriétés. Les outils d'animation : 5. Connaître le Video Sequencer, la timeline, le Dop Sheet et le Graph Editor. 6. Utiliser le pose mode pour l'animation d'armatures. 7. Créer des d'animations simples pour étudier le comportement des éditeurs principaux. 8. Utiliser des « modifieurs » non destructifs du Graph Editor (cycling, noise, stepped interpolation...). 9. Manipuler une armature bipède, outils et propriétés, bone layers, switch et snap IK/FK, fixing de gimbal lock. 10. Mise en situation professionnelle : Savoir réaliser un cycle de marche avec Blender. **MODULE 2 : 21h (3 jours) SYSTHEME D'ANIMATION AVANCÉ** : 11. Savoir utiliser le système de contraintes de Blender, en commençant par « Child Of », et « Follow Path ». 12. Appliquer une contrainte de Follow Path à un cycle de marche. 13. Savoir utiliser le NLA Editor et par extensions, des layers d'animation. 14. Importer des actions depuis d'autres fichiers avec ou sans NLA Editor. Utiliser une banque d'animations. 15. Savoir utiliser des caméras avec ou sans armature. 16. Appréhender un rig facial élaboré, connaître la Pose Library et ses multiples possibilités. 17. Savoir élaborer un plan d'acting en vue d'une animation (lip sync). 18. Mise en situation professionnelle : Savoir faire la synchronisation labiale d'un personnage animé avec Blender. **MODULE 3 : 14h (2 jours) LES CONTRAINTES** 19. Configurer des paramètres d'export pour sortir des plans, formats, résolution, encodage. 20. Comprendre comment mélanger plusieurs types de contraintes, parentages et « Follow Path ». 21. Mise en situation professionnelle : Savoir faire un acting dynamique avec des contraintes (personnage avec objet ou mécanique). **MODULE 4 : 14 h (2 jours) EXTENSIONS** 22. Utiliser le dernier type de

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Non renseigné**

Commentaires sur la parcours personnalisable **Cette formation s'effectue en 10 jours de 7h. Les horaires journaliers sont de de 9h à 17h, avec une pause repas d'une heure.**

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
00463316	du 17/06/2024 au 28/06/2024	Eysines (33)	ART FACTORY		Non éligible	FPC
00497033	du 30/09/2024 au 11/10/2024	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	FPC