

Blender : Maitriser les outils pour animer en 3D

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ART FACTORY
Dominique Rodriguez-Fischer
06.62.16.43.46
d.rodriguez@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 :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Conditions d'accès :

Tout public

Prérequis pédagogiques :

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

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Maitriser 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

Programme / contenu : 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 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 : 14 h (2 jours) GREASE PENCIL** : 19. Découverte du mode Grease Pencil et son fonctionnement (mode draw, edit, sculpt, brushes, matériaux). 20. Concevoir une animation traditionnelle en plusieurs étapes, rough puis cleanup. 21. Mise en situation professionnelle : Partir de l'animation conçue ensemble, mélanger 3D et 2D en utilisant une banque d'animation fournie, ajouter et modifier les couleurs, mise en place de caméras, ...

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
00580981	du 12/05/2025 au 23/05/2025	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	