

Blender : Les techniques et outils de création pour un pipeline d'animation 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 :

Maîtrise d'une spécialité avancée dans un logiciel graphique 3D.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Savoir utiliser l'interface de Blender et ses principaux outils de création pour concevoir et finaliser des contenus 3D, adaptés à un pipeline d'animation.

Contenu et modalités d'organisation

Module 1 : 21h (3 jours) Interface, modélisation, texture et shaders Maîtriser l'interface de Blender. Connaître les outils de modélisation, texturing et la création de shaders. Réaliser un décor simple avec matériaux PBR et lighting. **Module 2 : 21h (3 jours) Sculpting et modélisation organique** Sculpter un personnage stylisé à partir d'un blockout. Savoir utiliser des brushes, Dyntopo et Multires. Retopology Réaliser une retopology propre, adaptée à l'animation. **Module 3 : 14h (2 jours) Le compositing Temps réel avec Eevee** Connaître le compositing simple avec passes de base et effets (glow, Z-pass, SSR). Compositing avec Cycles Utiliser des passes avancées. Réaliser des corrections colorimétriques et isolation d'objets via Cryptomatte. **Module 4 : 14h (2 jours) Végétation procédurale avec Geometry Nodes** Petite végétation et prairies Réaliser le scattering procédural de végétation sur terrains déformés. Arbres procéduraux et scène finale Créer une clairière immersive avec arbres générés par nodes. **Module 5 : 35h (5 jours) Rig et animation** Les armatures dans Blender Créer des armatures simples, appliquer des contraintes et réaliser le skinning. Système d'armatures avancées avec Rigify Réaliser un Rig bipède complet à l'aide de Rigify. Les outils d'animation Utiliser les éditeurs pour l'animation de cycles simples. Réaliser un cycle de marche avec Blender. Système d'animation avancé Gérer les contraintes d'animation (Child Of, Follow Path). Utiliser le NLA Editor, les layers et la Pose Library pour organiser des animations. Travailler un rig facial et réaliser la synchronisation labiale (lip sync). **Module 6 : 14h (2 jours) Layout et animation de caméra** Organiser une scène Préparer la scène et animer les caméras avec contraintes et trajectoires. Travailler les courbes dans le Dope Sheet et le Graph Editor pour obtenir des mouvements fluides et cohérents. Création d'une séquence Réaliser une animatique, intégrer les éléments et finaliser l'animation dans la timeline. **Module 7 : 14h (2 jours) FX et simulation** Connaître les systèmes de particules (Hair, Emitter) et leurs propriétés : collisions, comportements, interactions. Créer des FX comme dispersions, explosions, pluie, feu et fumée. Découvrir les

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
00610657	du 23/06/2025 au 22/07/2025	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	FPC
00621145	du 22/09/2025 au 20/10/2025	Angoulême (16)	ART FACTORY		Non éligible	FPC