

BLENDER

Blender pour l'animation 3D

Taux de satisfaction de apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GENERAUX 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.

PUBLIC CONCERNÉ

Animateurs 3D, motion designers, 3D artist, infographistes 3D souhaitant s'initier à l'animation avec Blender.

PRÉ-REQUIS

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

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

Cette formation, s'effectue en 10 jours de 7h : 70h

DELAI D'ACCES

2 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

LIEU DE LA FORMATION

La formation se déroule dans les locaux de la société de production vidéo : Blue Spirit Studio, 18 Bd de la république, 16000 Angoulême.

Locaux accessibles aux personnes en situation de handicap.

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap : Mme Dominique Rodriguez

d.rodriquez@artfactory-formation.fr

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences .
- Mise en situation professionnelle avec exercices notés.

METHODES MOBILISEES

- Salles de réunion avec écran de projection.
- Paperboard.
- Tables de travail et chaises.
- Ordinateurs adaptés aux logiciels 3D.
- Mise en situation : exercices d'application.
- Les stagiaires auront accès aux contenus pédagogiques, ressources et références, mises en ligne sur le drive par le formateur durant la formation.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation professionnelle.

Module 1 : 21h (3 jours)

L'interface de Blender et les outils dédiés à 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)

Système 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 contraintes « Shrinkwrap » pour contraindre des bones ou objets à une surface et savoir utiliser un rig de voiture.
23. Utiliser des Add-ons de Blender comme « Wiggle Bones » et « Shakify » (entre autres) pour faciliter la génération de mouvement de caméras, et appliquer de la physique basique sur des objets-personnages.
24. Mise en situation professionnelle : Réaliser un acting + dynamique avec voiture et contraintes.