

BLENDER -SQUELETTE, ANIMATION & TEXTURES AVANCÉES

PUBLIC Professionnels du graphisme et de la communication de produit, publicitaires ou architectes

PRÉ-REQUIS Connaître et utiliser Blender

DURÉE 35 heures (5 jours)

OBJECTIFS Animer des objets ou des personnages à l'aide de squelettes. Maîtriser les différents types de skeletons (squelettes). Comprendre les chaînes d'os ik et fk et leurs utilités. Maîtriser la génération de rig et les customiser. Savoir paramétrer le poids et les relations des vertices avec les bones. Comprendre les bases de l'animation. Gérer les différents paramètres de texture dynamiques (rides, plis...). Maîtriser les nodes de base du compositeur.

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation

LES DIFFÉRENTS TYPES DE SKELETONS

- Metahuman
- Éditer les bones
- Les chaînes de bones
- Fk / ik
- Skeletons
- Bone groups

RIGIFY

- Générer un rig
- Customiser un rig
- Créer des widgets
- Le weight painting
- Comprendre l'importance du weight painting
- L'influence du weight sur la déformation des bones
- Les paramètres de brush
- Copie et transfert sur différents mesh

ANIMATION

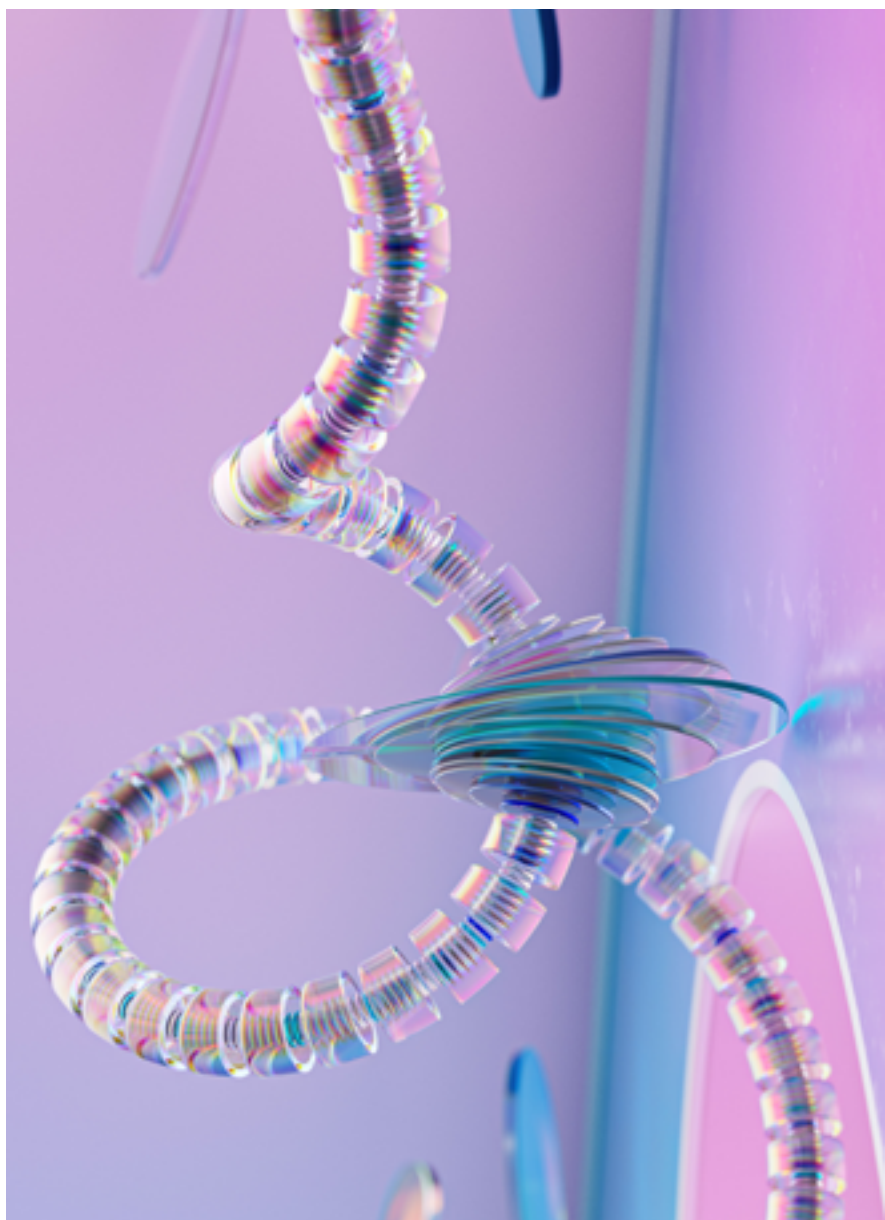
- Les bases de l'animation par clé
- L'animation de camera
- L'animation de bone
- Le pose mode
- Les boucles d'animation
- Le pose to pose

TEXTURING AVANCÉ

- Création de textures complexes
- Création de textures customisés
- Création de Groupe réutilisable
- Création d'assets de texture
- Mix shaders

LE COMPOSITING

- Variable dénoise
- Mist/Glare/Blur/Cryptomattes



Avantages :

Blender permet d'adopter grande une palette d'outils de déformation. La possibilité de customiser ses squelettes de déformation. Grace au graph editor l'animation de personnage ou d'objet devient simple et ludique. Le compositeur de Blender permet d'étalonner, et de travailler la post production de ses animations directement avant le rendu final

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - 13006 Marseille et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur