



Formation cinéma d'animation

SAVOIR CRÉER UN RENDU FINAL D'IMAGES 3D STYLISÉES 2D AVEC BLENDER

/// L'ÉQUIPÉE À LA CARTOUCHERIE

Installée au cœur du processus de création, sur le site de la Cartoucherie – Pôle d'excellence regroupant près de 20 structures autour de l'image animée (sociétés de production, studios son, écoles d'animation, regroupement de salles de cinéma) –, **L'équipée joue le rôle de passerelle entre publics et créateurs.**

Bénéficiant de **liens privilégiés avec les techniciens et réalisateurs**, elle propose tout au long de l'année différentes activités autour de la découverte du cinéma d'animation, menées par ces professionnels confirmés.

/// LE FORMATEUR



Après des études à l'école des Beaux-Arts d'Aix en Provence, **Lyonel Charmette** se forme à la réalisation de film d'animation en 3D à Supinfo Arles (aujourd'hui MOPA). Plus tard viendront de nombreuses formations au travail d'écriture.

Professionnel de l'image, il débute dans le milieu des effets spéciaux comme artiste-technicien, spécialiste de la lumière et du compositing (*Chasseurs de dragons*, *John Carter*...). Depuis quelques années, il travaille à la mise en place de rendus 3D stylisés 2D pour divers projets de court métrage et de long métrage (*Sirocco et le royaume des courants d'air*, *Le Sommet des dieux*).

Aussi **auteur-réalisateur**, il écrit et réalise son premier court-métrage *9, chemin des Gauchoirs* en 2015 et vient tout juste d'entrer en production sur son prochain film : *Vercors*.

Entre 2012 et 2017, il intervient régulièrement à l'école MOPA pour former de futurs professionnels de l'animation 3D, toujours sur les questions d'éclairage, de compositing, et plus généralement de travail de l'image.

20 JOURS – DU LUNDI 30 AOÛT AU VENDREDI 24 SEPTEMBRE 2021

Encadrée par **Lyonel Charmette**, réalisateur

/// Public

Professionnel du cinéma d'animation : artiste / technicien de l'image animée (auteur/réalisateur, artiste compositing, décorateur, graphiste 2D et/ou 3D, etc.)

Prérequis :

- connaître les techniques de fabrication d'images dédiées à l'animation (3D ou compositing, étalonnage, utilisation avancée de logiciels de retouche d'image, etc.).
- avoir envie d'expérimenter de nouvelles possibilités artistiques.

/// Objectif

Savoir **créer un rendu final d'images 3D, stylisées 2D**, dans le **logiciel open source Blender**. Ces images ont pour finalité artistique de s'intégrer de manière transparente dans une production au look traditionnel. Cette 3D stylisée peut être utilisée pour la création de décors, de props, de personnages ou même de FX.

/// Pédagogie

Alternance de théorie – découverte de l'ensemble des outils du logiciel – et d'exercices pratiques.

/// Modalités

- **Durée totale** : 140 heures sur 20 jours
- **Effectif** : 6 personnes
- **Horaires** : 9h à 12h30 et 14h à 17h30
- **Lieu de formation** : L'équipée, La Cartoucherie, 33 rue de Chony, 26500 Bourg-lès-Valence
- **Dates** : du lundi 30 août au vendredi 24 septembre 2021
- **Coût du stage** : devis sur demande

/// Programme détaillé

⇒ JOUR 1

- La découverte de l'interface, du fonctionnement général du logiciel et de sa philosophie
- L'organisation des *assets 3D* (éléments qui composent une scène 3D) dans Blender

⇒ JOUR 2 À 5

- La création d'objets (primitives) et modification de ces objets (étape autrement appelée modélisation), avec ses problématiques et ses contraintes
- La modélisation, *hardsurface* et organique
- Les différents mode d'édition : *object mode* – *edit mode* – *vertex groups*
- Intérêt et utilisation des modificateurs

⇒ JOUR 6 À 8 :

- La création de textures et de matériaux pour commencer à « coloriser » les objets 3D
- Le dépliage des *UVs* de l'objet
- Le *mapping* (ajout d'images sur les objets 3D) / textures (procédurales)
- Le *shading* (ou comment les objets réagissent à la lumière) et le système nodal

• JOUR 9 À 11

- L'éclairage des scènes / lumières et ombres
- Le paramétrage du rendu pour externaliser les images 3D
- Le fonctionnement des différents moteurs de rendu pré-calculé (= *cycles* et *freestyle*) ou temps réel (= *eevee*)
- Les *render passes* et *AOV* (*arbitrary output variable*)

⇒ JOUR 12 À 14

- Le compositing : utilisation des passes rendues à l'étape de l'éclairage pour casser la 3D et s'approcher d'un look spécifique recherché
- Les nodes de compositing

⇒ JOUR 15 À 16

- Une approche de l'animation pour animer une caméra voyageant dans un décor, ou pour appliquer un aspect changeant à une scène 3D et se rapprocher davantage d'un look 2D (vibration du trait, des contours, de la lumière, etc)
- Les clés d'animation et interpolation

- La découverte du *dope sheet* (éditeur de clés d'animation) et du *curve editor* (éditeur des interpolations entre les clés d'animation) / contraintes (parentage d'objets)

⇒ JOUR 17 À 19

- Le *grease pencil* : outil avancé de dessin de Blender (en plan 2D ou directement sur les objets 3D), pour ajouter au rendu 3D des traits spécifiques
- Finalisation du rendu 2D grâce au *grease pencil*

⇒ JOUR 20

- Bilan des connaissances acquises
- Survol des modules de montage, système physique, FX et *sculp*.

RENSEIGNEMENTS & INSCRIPTIONS

Anne-Sophie Rey // 04 75 78 48 67// anne-sophie.rey@lequipee.com

Le coût de la formation peut être pris en charge dans le cadre du **financement de la formation professionnelle continue**. L'équipée vous accompagne tout au long de l'élaboration du dossier, en lien avec votre OPCO (AFDAS, Uniformation...) ou votre service de ressources humaines.

N° Siret : 440 441 889 00027 // L'équipée est enregistrée à la DIRECCTE sous le n° 82 26 01 452 26



@lequipee.valence



L'équipée Valence



lequipee_valence



@L_equipee

L'équipée

La Cartoucherie
33 rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence
04 75 78 48 67
contact@lequipee.com

www.lequipee.com



ATELIERS DE PRATIQUE AMATEUR
FESTIVAL D'UN JOUR
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES
EXPOSITIONS & OUTILS
FORMATIONS PROFESSIONNELLES
SÉMINAIRES D'ENTREPRISE