



## 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 3D à Supinfocom 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 différents projets (*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 termine actuellement son nouveau film : *Vercors*.

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

25 JOURS (175H) – DU LUNDI 14 NOVEMBRE AU VENDREDI 16 DÉCEMBRE 2022

Encadrée par Lyonel Charmette, réalisateur

### /// Public

Professionnel·les du cinéma d'animation souhaitant découvrir Blender : artiste / technicien·ne de l'image travaillant dans le milieu de l'animation (auteur·ice/réalisateur·ice, artiste compositing, décorateur·ice, graphiste 2D et/ou 3D, etc.)

### Prérequis :

- avoir des connaissances informatiques en lien direct avec les techniques de fabrication et de retouches d'images dédiées à l'animation (3D, compositing, étalonnage, FX, etc.)
- vouloir expérimenter de nouvelles possibilités artistiques.

Les candidatures seront évaluées par le formateur.

### /// Objectif

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de créer un rendu final d'images 3D, stylisées 2D, dans le logiciel 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 renforcés et spécifiques.

Un exercice filé propre à chacun sera également mis en place pour comprendre la relation entre chacune des étapes de la formation.

### /// Modalités

- **Durée totale** : 175 heures sur 25 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 14 novembre au vendredi 16 décembre 2022
- **Coût du stage** : devis sur demande

### /// Programme détaillé

#### ⇒ JOUR 1

- Découverte de l'interface, du fonctionnement général du logiciel (composé de modules)
- Concept des assets 3D (éléments qui composent une scène 3D) et leur organisation dans Blender

#### ⇒ JOUR 2 À 5

- Création d'objets (*primitives*) et modification de ces objets (étape autrement appelée modélisation) avec ses problématiques et ses contraintes
- Modélisations dites *hardsurface* et *organique*
- Différents mode d'édition : *object mode*, *edit mode*, *vertex groups*
- Intérêt et utilisation des modificateurs
- Mise en pratique des différents types de modélisation, des outils d'édition et des modificateurs

#### ⇒ JOUR 6 À 8

- Première approche de l'animation dans Blender 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)
- Clés d'animation et interpolation
- Découverte du *dope sheet* (éditeur de clés d'animation), du *curve editor*

(éditeur des interpolations entre les clés d'animation), des contraintes (parentage d'objets) et enfin des actions (*containers* d'animation)

- Mise en pratique de l'animation dans Blender

#### ⇒ JOUR 9 À 14

- Création de textures et de matériaux (*shading* - ou comment les objets réagissent à la lumière) pour commencer à coloriser les objets 3D
- Dépliage des UVs de l'objet pour un véritable contrôle des textures
- Apprentissage du *mapping* (ajout d'images ou de textures procédurales sur les objets 3D), une autre façon d'appliquer des textures
- Mise en pratique des principes de *texturing* (via les UVs ou le *mapping* et les textures procédurales)
- Approfondissement des matériaux et du système nodal
- Mise en pratique des principes de *shading*

#### ⇒ JOUR 15 À 17

- Éclairage des scènes, travail des ombres, techniques d'éclairage
- Paramétrage du rendu pour externaliser les images 3D
- Fonctionnement des différents moteurs de rendu pré-calculé (*cycles* et *freestyle*) ou temps réel (*eevee*)

- Revue des types de lumières et d'ombres
- *Render passes* et AOV (*arbitrary output variable*)

#### ⇒ JOUR 18 ET 19

- *Compositing* : utilisation des passes rendues à l'étape de l'éclairage pour casser la 3D et s'approcher d'un look spécifique recherché
- *Nodes* de *compositing* Blender

#### ⇒ JOUR 20 À 24

- *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
- Techniques sommaires d'animation du *grease pencil* et modificateurs (comme pour la modélisation)
- Techniques de rendu 2D d'objets pourtant en 3D
- Mise en pratique des principes d'éclairage, de rendu 2D et 3D, et de *compositing*

#### ⇒ JOUR 25

- Bilan des connaissances acquises
- Revenir sur certaines notions, à la demande de chacun·e
- Première approche des modules de montage, système physique, *FX*, *sculpt*, *geometry node*, etc. à la demande de chacun·e

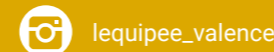
## RENSEIGNEMENTS & INSCRIPTIONS

Anne-Sophie Rey // 04 75 78 48 67 // [anne-sophie.rey@lequipee.com](mailto: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

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : **Actions de formation**



L'équipée

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

[www.lequipee.com](http://www.lequipee.com)



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