

FORMATION CINÉMA D'ANIMATION

LE LAYOUT SOUS BLENDER



/// L'ÉQUIPÉE À LA CARTOUCHERIE

Le Pôle de l'image Animée La Cartoucherie est un pôle d'excellence, regroupement de talents et de savoir-faire centrés sur l'image, l'animation et la création audiovisuelle traditionnelle et numérique. Lieu de production (images et sons), c'est également un espace de formation, de médiation et d'activités événementielles.

Le site de La Cartoucherie est le cœur du Pôle. Il rassemble plus de 15 structures dans ses espaces, auxquelles s'associent des studios et structures situées dans le reste du territoire de Valence Romans Agglo et du Département.

L'équipée, basée sur le site de la Cartoucherie, participe à la dynamique du Pôle de l'image Animée à travers ses propositions variées dédiées au cinéma d'animation : festivals (*Festival d'un Jour* en mars et *Festival Deux Nuits* en juin), éducation à l'image, pratique amateur, formation professionnelle, séminaire et team building, production et location d'outils pédagogiques et d'exposition.

/// LES FORMATEURS

Lyonel Charmette se forme à la réalisation de film d'animation 3D à Supinfocom Arles (aujourd'hui MOPA). Spécialiste de la lumière et du compositing et de la mise en place de rendus 3D stylisés 2D pour différents projets (« Chasseurs de dragons », « Sirocco et le royaume des courants d'air », « Le Sommet des dieux »). Aussi auteur-réalisateur, il a réalisé en 2015 son premier court-métrage « 9, chemin des Gauchoirs » et vient de terminer son nouveau film : « Vercors ». Depuis 2012, il intervient à l'école MOPA pour former de futurs professionnel-les de l'animation et à L'équipée pour former des professionnel-les en activité.

Armin Assadipour est un réalisateur diplômé de l'École des Métiers du Cinéma d'Animation (EMCA) à Angoulême. Il continue son parcours à l'École de la Poudrière à Valence. Après avoir travaillé en tant qu'animateur 2D et Lead animateur pour de nombreux studios valentinois (Folimage, Miyu, Ooolala, etc.), il réalise son premier court-métrage professionnel « Prends chair » (2023) film d'horreur fantastique sur le rapport d'un adolescent sur son surpoids et produit par Uproduction et Les Astronautes. Il est également formateur professionnel sur le logiciel Blender.

/// Public

- **Professionnel-les du cinéma d'animation qui souhaitent découvrir le Lay-out 2D sous Blender: layout artist et animateur.ice 2D.**

Prérequis :

- Avoir des connaissances informatiques en lien direct avec des logiciels d'animation ;
- Avoir une expérience en layout (décor ou animation).

Les candidatures seront évaluées par le formateur.

/// Objectif

À l'issue de la formation, les stagiaires seront capables de faire du layout BG ou du layout animation dans le logiciel Blender et seront à même d'intégrer une production à ces postes.

Dans le cadre de la spécialisation layout animation, les stagiaires sauront également animer en traditionnel 2D ou en cut-out avec les outils de Blender.

/// Pédagogie

Alternance de théorie – découverte de l'ensemble des outils du logiciel – et d'exercices pratiques renforcés et spécifiques avec un tronc commun de trois jours puis une spécialisation sur deux jours soit en Layout BG soit en Layout animation.

/// Modalités

- **Durée** : 35 heures sur 5 jours avec 3 jours de tronc commun et 2 jours de spécialisation à choisir (layout animation ou layout BG) ;
- **Effectif** : 6 personnes ;
- **Horaires** : 9h00 à 12h30 et 13h30 à 17h00 ;
- **Lieu de formation** : L'équipée, La Cartoucherie, 33 rue de Chony, 26500 Bourg-lès-Valence - Locaux accessibles aux PMR ;
- **Coût du stage** : devis sur demande.

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

Pour les personnes en situation de handicap, nous contacter pour un diagnostic individuel : guillemette.dubois@lequipee.com

/// Programme détaillé

⇒ TRONC COMMUN - 3 JOURS

JOUR 1 - MATIN :

Le logiciel

- Philosophie blender / blender foundation ;
- Download et install de blender et de ses addons ;
- Interface et propriétés logiciel ;
- Navigation générale.

JOUR 1 - APRES-MIDI :

Le module vue en 3D

- Les objets simples en 3D ;
- Barre d'outils et outils et options d'affichages ;
- Exercices pratiques.

JOUR 2 - MATIN :

Le module vue en 3D suite

- Options d'outils (snap, origin, tranformation, etc.) ;
- Menus et onglets ;
- Les autres types d'objets ;
- 3d locator.

Autres modules

- Module outliner ;
- Module properties ;
- Module timeline + dopesheet + clés d'animations ;
- Exercices pratiques.

JOUR 2 - APRES-MIDI :

Options avancées des objets

- Notions d'objets, leurs datas, et les différents modes pour y accéder ;
- Système des modifieurs ;
- Système des contraintes.

Grease pencil

- Dessin 3D, draw mode, edit mode, sulpt mode ;
- Outils de dessins, options de dessin ;
- Exercices pratiques.

JOUR 3 -MATIN :

Grease pencil suite

- Les layers - les matériaux ;
- Animation et options avancées (modifieurs et fx 2D) ;
- Les addons, color picker, gp draw transform.

JOUR 3 - APRES-MIDI :

Grease pencil suite

- Les écueils et limitations, aussi bien techniques qu'artistiques ;
- Exercices pratiques.

⇒ SPÉCIALISATION À CHOISIR - 2 JOURS

SPÉCIALISATION 1 : LAYOUT ANIMATION

JOUR 4 - MATIN :

Étapes d'animation

- Rough et Tie-down ;
- Clean et Colo ;
- Ombres propres et ombres contact.

Style

- Animations amorties et mouvements lents.

Shortcuts

- Raccourcis pour l'animation.

Grease pencil avancé

- Objet / Layer ;
- Gestion spatiale de l'objet (X,Y, Z) ;
- Travail sur le canevas.

Utilisation des addons

- GP draw transform.

JOUR 4 - APRES-MIDI :

Gestion avancée des clés d'animation

- Dopesheet avancée (filtering) ;
- Distinction entre clés d'objets et de grease-pencil.

Manipulation puppet

- Mise en place de la puppet et manipulation en object mode ;
- Banques de pose de la puppet (turn, expressions...) ;
- IK/FK + flip ;
- Redessin (color picker) / resculpt ;
- Gestion des masks.

Outil Autotween

- Interpollation via outil d'inbetwee.

JOUR 5 - JOURNÉE :

- Révision des outils et mise en pratique ;
- Bilan.

SPÉCIALISATION 2 : LAYOUT BG

JOUR 4 - MATIN :

- Présentation méthode layout en général ;
- Setup scene et organisation (cameras + animatique, ...) ;
- Exercices pratiques ;
- Color picker, optimisations, booleans, smart fill, reorder tool ;
- Layout 2D/3D (cadrages, dessin et déplacement des GP) ;
- Exercices pratiques.

JOUR 4 - APRES-MIDI :

- Split scene ;
- Blender to photoshop to blender (création de la caméra, calcul des images, photoshop avec script et json, repluger les textures) ;
- Exercices pratiques.

JOUR 5 - JOURNÉE :

- Révision des outils et mise en pratique ;
- Bilan.

L'équipée

La Cartoucherie, 33 rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence

04 75 78 48 67 / contact@lequipee.com



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