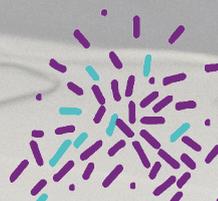


CATALOGUE DE FORMATION 2017-2018



LESFÉESSPÉCIALES

UN PLURIEL BIEN SINGULIER

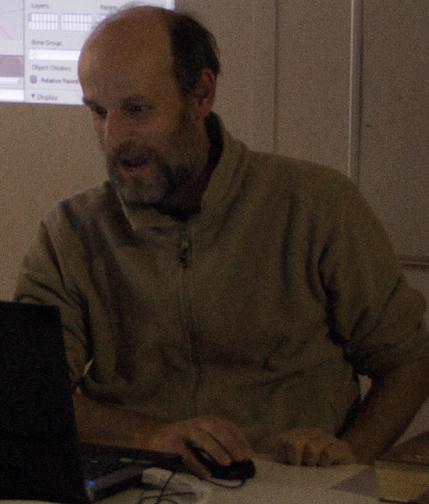
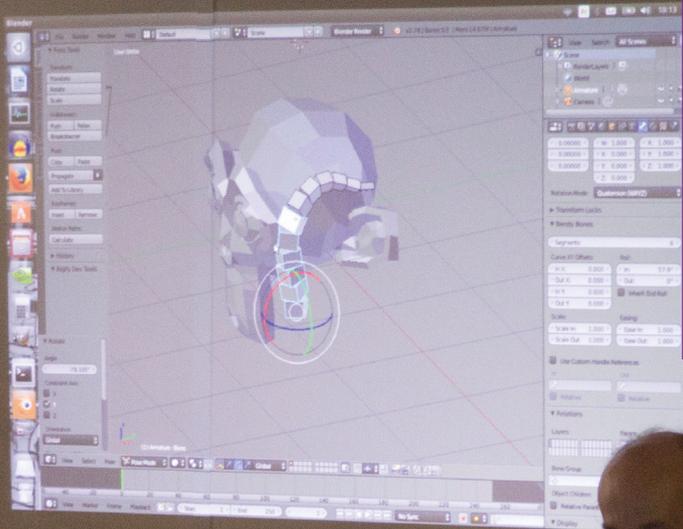
Qui sommes-nous ?

Studio d'animation basé à Montpellier, la SCOP Les Fées Spéciales a pris la décision éthique, morale et technique d'utiliser principalement des logiciels libres pour la fabrication de ses projets. Ainsi, Blender, Natron, Krita et bien d'autres sont utilisés autant que possible sur des stations Linux.

Les Fées Spéciales sont référencées par Datadock et éligibles par les financeurs de la formation continue.



PRÉSENTATION DES PROGRAMMES



«Initiation au logiciel 3D Blender»

Blender est un logiciel libre et gratuit de création 3D.

6 Stagiaires par session - 5 jours

Devis disponible sur demande

Pour qui

Toute personne souhaitant acquérir rapidement les bases du logiciel pour une utilisation professionnelle. Notions sur des logiciels d'images de type Krita ou Photoshop, ou des connaissances de base sur Autocad ou Maya ou 3DSmax.

Programme détaillé

Objectif : se familiariser avec les rudiments de la 3D sous Blender

Jour 1 :

Installation et présentation du logiciel, de la communauté Blender et de ses ressources disponibles. **L'interface** de Blender. Les fenêtres, organiser l'interface. Aperçu de chacune des fenêtres. La **3D view, manipulation des datas et des vues 3D**. Les **layers**. Les types de datas et leurs propriétés, leur visualisation dynamique dans l'interface. la **properties view**. La philosophie du logiciel. Datablock, les briques de base gérées par Blender. Gestion des assets. Les préférences utilisateur, gestion des addons.

Contenu

Comprendre la philosophie du logiciel et l'organisation de l'interface, acquérir les bases de la modélisation, du shading, de l'animation et des effets spéciaux.

Jour 2 :

Modélisation. Edit mode, les outils de modélisation et de sélection. Les composants du mesh, leurs groupes et leurs utilités multiples. Les **modifieurs** comme outils de modélisation. Les objets text, curve, metaballs. Utilisation du snap et du cursor. Sculpt mode, les brosses et le système de multi-résolution. **UV editing**, multiples uvmaps, unwrapping et gestion des uv partagés. Image editor. Quelques outils supplémentaires, grease pencil, retopologie.

Jour 3 :

Le shading. Les différents moteurs de rendu, internal, cycles, freestyle. Comparatif des matériaux entre cycles et l'internal. La répartition des matières sur l'objet. **Les textures** et types de projections. Les méthodes de déplacement. Les propriétés des objets influençant leurs matières. Le **node editor**, les correspondances avec l'onglet material dans la fenêtre properties editor. Les scripts osl. L'environnement, les **lumières** et la **caméra**. Texture paint, vertex paint modes. Le baking, les options de rendu. Le **compositing** et les passes.

Jour 5 :

Les effets spéciaux. Les forces, l'environnement de la scène. Les **particules**, les combiner avec de la dynamique. Combiner avec des outils de modélisation pour la **fracturation**, ou avec le **dynamic paint**. Les particules fur, le mode edit. Les **rigid body**. Les autres physics, cloth, soft bodies. Les systèmes à domain, smoke, fluid. Le système de baking. Les quick effects. **Tracking** et **reconstruction 3D**. Les mask, pour le compositing ou le montage. Le **montage**.

Jour 4 :

L'animation. Les clés dans la vue 3D et dans l'interface. Les trois fenêtres de gestion des animations. **Graph editor**, ses modifieurs, les drivers. La dope sheet et ses différents modes. Le NLA editor. Les contraintes, modifieurs, les shapes keys, le Weight mode. Utilisation d'un rig, ses layers propres, son interface. Pose mode. **Rigging et scripting**. Le mode edit pour la création d'armatures. Pose mode, les contraintes, les propriétés des bones. Assigner un objet à une armature, le **skinning**. Les autres outils de déformation, attice, mesh deform. Approche de Riggify.



Philippe Giffard - Formateur

Infographiste, animateur 3D, développeur et enseignant 2D et 3D. Il travaille sur Blender et Krita depuis de nombreuses années et maîtrise par ailleurs d'autres logiciels 3D et 2D (Photoshop, Krita, Inkscape, Maya, Softimage et Realfow).

«Blender : techniques avancées»

Blender est un logiciel libre et gratuit de création 3D.

6 Stagiaires par session - 5 jours

Devis disponible sur demande

Pour qui

Toute personne maîtrisant les bases de Blender et désirant approfondir ses compétences. maîtriser les bases de l'interface et de la manipulation d'objet, les bases de la navigation dans l'espace 3D, les bases du principe d'animation par clé (keyframe).

Programme détaillé

Objectif : aborder de façon plus poussée le logiciel Blender.

Jour 1 :

La fabrication de l'animation

Images clés, La timeline, Fenêtres et éditeurs pour l'animation, Techniques d'animation.

Les principes de simulation physique

Simulations dynamiques, Particules, Corps souples, Simulation de tissus, Fluides, Fumée, Peinture dynamique.

Contenu

Aller plus loin sur l'animation, les principes de simulations physiques, le rendu avec cycle, le compositing, l'éditeur de séquence, le tracking. Possibilité d'aborder des points spécifiques à la demande.

Jour 2 :

Le moteur de rendu *Cycles* dans Blender

Réglage de la caméra, Paramètres de rendu, Format de sortie, Optimisation des performances.

La maîtrise du compositing

Calques de rendus, Passes de rendus, Interfaces de nœuds, Types de nœuds.

Jour 3 :

L'éditeur de séquences

Présentation du séquenceur, Liste de effets, Audio, Meta strip, Performance et proxy.

Aller plus loin

Rendu non photoréaliste avec *Freestyle* dans Blender, Présentation du moteur, Les différents types de brosses, Définir les types de lignes, Références.

Jour 4 :

Le tracking dans Blender

Présentation du tracker, Placement de points, Optimisation du tracking, Reconstruction de la scène

Spécificités du moteur de rendu interne

Rendu des halos, Rendu de fumée, Compréhension des Performances.

Etendre Blender

Ajouter des addons, Moteurs de rendu externes, Personnaliser son interface, Ajout de thèmes, Scripting python.



Henri Hebeisen - Formateur

Professionnel et expert de la 3D reconnu, certifié «Blender Foundation Certified Trainer». Il s'initie de façon autodidacte au monde de la 3D avant de se perfectionner aux côtés de grands noms de ce domaine. Il participe notamment à la création du projet américain « Wires For Empathy » sous la tutelle de Bassam Kurdali. Depuis 2009, il anime régulièrement des conférences et ateliers sur l'image de synthèse dans le cadre du Blender User Group de la région. En 2013, il coécrit le livre *La 3D libre avec Blender 2.6* en collaboration avec Olivier Saraja et Boris Fauret aux éditions Eyrolles, suivi en 2016 par l'ouvrage *Rendu 3D avec Blender et Cycles*, aux éditions Eyrolles également.

«Initiation au logiciel Krita»

Krita est un outil de peinture numérique libre et gratuit permettant d'aborder l'illustration, l'animation, les textures et le matte painting

6 Stagiaires par session - 5 jours
Devis disponible sur demande

Pour qui

Toute personne souhaitant acquérir rapidement les bases du logiciel pour une utilisation professionnelle. Connaissances de base sur un logiciel d'édition et de retouche d'image

Contenu

Maîtriser les outils de base et les configurations de Krita, savoir composer son projet et gérer une animation simple.

Programme détaillé

Objectif : aborder de façon plus poussée le logiciel Blender.

Jour 1 :

Les bases de Krita

Le menu principal, la Toolbox et les Dockers, l'accès aux outils. Gestion de documents. Manipulation du canvas, différences entre image et canvas. Les diverses méthodes de travail, remplir une zone, tracer des courbes, dessiner. La stabilisation du trait. La liste des brush, les possibilités communes aux pinceaux.

Composer son projet

Les blending modes, modes de fusion communs aux pinceaux et aux layers. Les layers, un système de couches et de masques pour empiler les effets, la notion de couche alpha. Approche de diverses méthodes traditionnelles d'utilisation des layers. La stylisation des layers. Les filtres. Travailler avec deux logiciels complémentaires, Gimp pour une retouche d'image plus avancée, Inkscape pour des outils vectoriels sophistiqués.

Jour 2 :

Les outils

Les outils vectoriels, tracé, courbes, texte, création organisation et modification, la combinaison avec les brushes. Sélection et transformations, déformer tout ou partie de son dessin. Les assistants, aide pour dessiner en perspective, guider son trait ou le wrap-around mode pour les textures bouclées. Comprendre le brush engine, les diverses méthodes d'application du pinceau sur le canvas utilisées par Krita. Les patterns, le papier sur lequel s'appliquent les brushes. Le brush editor, fabriquer et organiser ses propres pinceaux.

L'animation

Gérer son animation et sa méthode de travail avec l'animation docker. Dessiner et placer dans le temps chaque image, organiser les diverses couches de sa séquence avec le timeline docker. Contrôler l'affichage de dessins précédents et suivants de l'animation avec l'onion skin docker.

Configurations

Gestion de la couleur. Configuration de l'interface, des raccourcis, des tablettes graphiques. Manager les ressources extérieures, brushes ou patterns.



Philippe Giffard - Formateur

Infographiste, animateur 3D, développeur et enseignant 2D et 3D. Il travaille sur Blender et Krita depuis de nombreuses années et maîtrise par ailleurs d'autres logiciels 3D et 2D (Photoshop, Krita, Inkscape, Maya, Softimage et Realflow).

Suivi des stagiaires & Processus qualité

Avant la formation :

Un échange avec le formateur permet d'ajuster le programme au niveau et aux attentes de chaque stagiaire. Une « évaluation des pré-requis » est transmise aux stagiaires sous forme de questionnaire afin de préciser les objectifs qu'ils souhaitent atteindre.

Pendant la formation :

La progression des stagiaires est contrôlée chaque jour au moyen d'un suivi individuel d'acquis des compétences. à l'issue de la formation, l'attestation et le diplôme de Fée sont délivrés aux stagiaires.

Après la formation :

Afin que nous améliorions notre offre, une enquête de satisfaction est envoyée aux stagiaires via un questionnaire Framadock. Les résultats sont ensuite analysés et transmis au formateur pour une amélioration constante de nos formations.



Tarifs et modalités de financement

Obtenez un devis en nous écrivant ici : formation@les-fees-speciales.coop.

Des tarifs spéciaux pour les étudiants, les autoentrepreneurs ou les particuliers.

Toutes nos formations peuvent être prises en charge par votre OPCA (AFDAS par exemple) ou Pôle Emploi. L'auto-financement est également possible.

Calendrier des formations

Dates susceptibles d'être modifiées suivant le nombre d'inscrits et les demandes.

«Initiation au logiciel 3D Blender»

Semaine du 5 au 9 Mars 2018

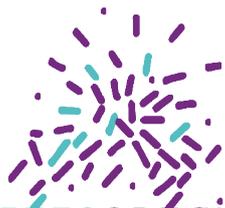
Semaine du 9 au 13 Avril 2018

«Blender : Techniques Avancées»

Semaine du 12 au 16 Mars 2018

«Initiation au logiciel Krita»

Juin 2018



LESFÉESSPÉCIALES

04 67 72 03 50

formation@les-fees-speciales.coop
Réalis, 710 rue Favre de saint Castor
34080 Montpellier