

Formation Mise en situation 2 : Court métrage environnement avec Blender

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	3 250,00 € HT (standard) 2 600,00 € HT (remisé)
■ Public :	Public ayant suivi le cursus Creative Multimédia Designer
■ Pré-requis :	Avoir suivi le cursus Creative Multimédia Designer et la formation
■ Objectifs :	Mise en situation 2 : Court métrage environnement avec Blender
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	MIS102639-F
■ Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Rigging d'un personnage

Choix d'un perso (récupération ou modélisation)

Mise en place du Rig du personnage

Création d'un storyboard ou animatic en suivant la trame donnée

Création d'une bibliothèque d'animation

Kitbashing d'éléments clés

Création de l'environnement

Ajouts de détails avec les géonodes et/ou les systèmes de particules

Gestion des textures

Gestion des lumières extérieurs

Optimisation des objets pour faciliter le rendu

Organisation scène et layers

Animation de la caméra

Optimisation des paramètres de rendu