

Formation Mise en situation 3 : VFX avec Blender

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	3 250,00 CHF HT (standard) 2 600,00 CHF 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 3 : VFX 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 :	MIS102640-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

Captation ou sourcing

Filmer (ou réutilisation d'un plan) action devant un fond vert

Key lighting dans blender/After effect

Tracking dans blender/After effect si besoin

Créer l'environnement

Réutilisation des éléments donnés pour l'environnement

Amélioration des textures du véhicule

Intégration de l'addon pour les véhicules

Suivi et réinterprétation du storyboard donné

Animation

Gestion et animation des caméras

Gestion des lumières extérieurs

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

Optimisation des paramètres de rendu