

Formation Mise en situation : Présentation d'un produit - Publicité 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 1 : Présentation d'un produit - Publicité 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 :	MIS102638-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

Recherches graphiques

Mise en place d'un moodboard (image et vidéo)

Création d'un logo sur Illustrator/Photoshop

Choix des couleurs

Mise en place d'un « animatic » et/ou d'un storyboard

Réalisation d'un produit

Modélisation d'un produit

Texturisation du produit

Gestion des lumières et des couleurs

Animation du produit

Placement et animation des caméras

Premier rendu « simple » de l'animation en Eevee

Second rendu « complet » de l'animation en Cycle

Optimisation des paramètres de rendu