

Storyboard, Previsualisation et Animateur 2d/3d dans Odyssey

Jour 1 : les bases

Durée (estimation)	Sujet & objectifs
15'	Introduction à Praxinos, Odyssey et le formateur. Présentation du plan pédagogique, du déroulé de la formation et des objectifs à atteindre.
15'	Comprendre la structure d'un projet Odyssey et les différents types de templates.
15'	L'interface 3D : <ul style="list-style-type: none">• Navigation dans la 3D• Ajouter un Actor (et définir ce qu'est un Actor)• l'Outliner & le panneau Details• Le Content Browser et les Assets
30'	Les Textures 2D: <ul style="list-style-type: none">• Expliquer leur rôle• Créer une Texture 2D• L'interface et les outils• Configurer sa tablette graphique• Utiliser les brosses et charger de nouveaux packs• Bitmap vs Vecto
60'	<i>Exercice pratique: prendre en main les outils de dessin.</i>
30'	Les Materials: <ul style="list-style-type: none">• À quoi servent les Materials + exemples (props, foliages, post-process, decals)• Créer et paramétrer un Material: les bases• Assigner un Material à un Static Mesh• Les conditions à réunir pour dessiner directement sur un Static Mesh• Comprendre l'interface du module de dessin dans la 3D• Manipuler le Viewport 3D (rotation, pan & zoom)• Configurer son layout de travail
45'	<i>Exercice pratique: prendre en main les outils de dessin dans la 3D.</i>
<i>Pause déjeuner</i>	
15'	Les Levels: <ul style="list-style-type: none">• Comprendre leur rôle et leur importance• Créer un nouveau Level vide et le sauver• Utiliser un sous Level• Modifier le Level par défaut du projet

Durée (estimation)	Sujet & objectifs
15'	<p>Les Sequences:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Les différents types de Sequences (et pourquoi nous travaillerons avec des Board / Shot Sequences) • Le lien entre Sequences et Levels • Créer un Board Sequence
30'	<p>Réaliser un storyboard sans référence 3D:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre la hiérarchie d'un storyboard et les Assets / Actors qui le composent • Créer un Shot Sequence, une Camera et un Plane • Paramétrer le Material de la Sequence • Créer des Drawings • Utiliser la Table Lumineuse • Ajouter des Shot Sequences
90'	<p><i>Exercice Pratique: réaliser une courte séquence de storyboard avec un champ / contre-champ entre deux personnages (pas de décor)</i></p>
15'	<p>Passer à l'animation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gérer le timing des Drawings et des Shot Sequences • Les Views (Board vs Shot Sequences) • Les clés d'opacité • Ajouter des Planes (+ configurer les Materials en fonction et introduire au Plane Distance) • Configurer des raccourcis (ajouter un Drawing, naviguer d'un Drawing à l'autre, naviguer d'un Shot à l'autre, etc)
45'	<p><i>Exercice Pratique: dessiner un décor à son storyboard et le transformer en animation</i></p>

Jour 2: Prévisualisation & gestion de la caméra

Durée (estimation)	Sujet & objectifs
15'	<p>Importer une séquence d'image et la transformer en Board Sequence:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comprendre les bonnes pratiques d'export depuis un logiciel tiers • Comprendre les bonnes pratiques d'import de la séquence dans Odyssey
30'	<p><i>Exercice Pratique: ouvrir un projet fourni dans le cadre de la formation contenant un environnement 3d. Y créer un Level vide dans lequel sera importé une séquence d'images fournie, puis ajouter l'environnement 3D en tant que sous-level. Réviser également la modification des Materials.</i></p>
15'	<p>Manipuler son environnement:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser plusieurs Viewports • Comprendre les options "Game View" and "Allow Cinematic Control"

Durée (estimation)	Sujet & objectifs
60'	Placer les Cameras & Planes dans l'environnement 3D: <ul style="list-style-type: none"> • "Camera pilot" vs "Lock Camera View" • "Plane Distance" vs "Camera Focal Length" • Ajouter des Planes en vue de composer une scène comprenant 2 personnages • Réaliser un mouvement de caméra • Détacher un Plane
90'	<i>Exercice Pratique: continuer la prévisualisation de la séquence en intégrant bien chaque Plane dans son environnement. Réaliser une animation cohérente.</i>
<i>Pause déjeuner</i>	
30'	Perfectionner le rendu de l'image via le contrôle de la caméra: <ul style="list-style-type: none"> • Focal length • Aperture • Focus • Les Camera Shakes • Les courbes
60'	<i>Exercice Pratique: Perfectionner le rendu de séquence en jouant sur les focales, l'ouverture et la mise au point.</i>
15'	Ajouter et configurer des Notes et comment les afficher dans le Viewport.
30'	<i>Exercice pratique: ajouter des Notes (dialogues) sous la séquence prévisualisée.</i>
15'	Ajouter et modifier les pistes son.
60'	Rendre sa séquence via le Movie Render Queue et comprendre ses différents modes. Découvrir le Level Visibility Track et comprendre son utilisation.

Jour 3: Manipuler les objets 3D

Durée (estimation)	Sujet & objectifs
30'	Créer un storyboard contenant un Skeletal Mesh qui sera animé: <ul style="list-style-type: none"> • Ajouter le Skeletal Mesh dans un Level • Le contrôler depuis le Board Sequence en utilisant des Tracks Transform ou Animations • Réaliser des transitions d'une Animation à l'autre • Les bases du Control Rig • Utiliser les Constraints
90'	<i>Exercice pratique: réaliser un storyboard 2d/3d qui se sert d'un personnage 3D pour raconter une courte histoire.</i>

Durée (estimation)	Sujet & objectifs
30'	Autres manipulations possibles: <ul style="list-style-type: none"> • Les Takes • Cloner un Shot • Dupliquer une clé Drawing • Déplacer un Plane détaché + les Constraints
60'	<i>Continuer l'exercice pratique</i>
<i>Pause déjeuner</i>	

À partir des éléments appris, l'apprenant devra réfléchir à la réalisation d'une séquence comprenant a minima les éléments suivants:

- 2 protagonistes identifiés
- un conflit
- un mouvement de caméra cohérent et crédible
- 5 plans, dont 2 avec des échelles différentes (ex: gros plan / plan large)
- une lecture de l'animation cohérente et compréhensible

L'enseignant se tiendra à disposition tout au long pour répondre aux questions des apprenants.

Le dernier jour à 16h, chaque apprenant devra rendre son projet au format vidéo et le présenter devant l'équipe.