

BLENDER INITIATION: MODÉLISATION, TEXTURES ET ANIMATION

Référence : BLE0D01

DUREE : 3 jours

OBJECTIFS DE CETTE FORMATION : Toute personne souhaitant s'initier à la création 3D ou souhaitant migrer vers Blender.

Après ce stage, vous sera capable de :

- Maîtriser l'interface générale de Blender
- Connaitre les possibilités de Blender
- Savoir modéliser un objet 3D
- Savoir créer et appliquer une texture sur un objet 3D
- Savoir animer un objet 3D

PARTICIPANT : Toute personne qui souhaite développer une création 3D statique ou animée, ou créer des objets 3D pour de l'image préresse et des animations pour les applications en 3D.

PRE-REQUIS : Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows. Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel avantage.

FORMATEURS : spécialiste en animation 3D.

MODALITES ET PEDAGOGIE :

- Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quizz
- Assistance téléphonique
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire

PROGRAMME

PRESENTATION DU LOGICIEL

Téléchargement et installation

Présentation de l'interface et des différents éditeurs

LA VUE 3D (3D VIEWPORT)

Navigation dans l'espace 3D

Le mode objet: insertion et modifications des primitives

Axes de transformation, Snapping tool

Proportionnale editing

Affichages de la vue 3D

L'OUTLINER

Gérer les collection

Renommer les objets

Filtres d'affichages

LE MODE EDITOESPACE

Object et Espace Datas

Les principaux outils du mode Edit:

- Transforms
- Extrude, Inset
- Bevel, Loopcut
- Knife

INTRODUCTION AU RENDU

Ajout de lumière dans la scène

Gestion de la caméra

Premier rendu

LES MATERIAUX

Les Slots et les Matériaux

Attribuer un matériau à un objet

Attribuer plusieurs matériaux à un objet

Attribuer un matériaux à plusieurs objets

Introduction aux matériaux procéduraux

Introductions au matériaux PBR

LES UVS

Définition des Uvs

UV Editor

Notions de dépliage UV

Coutures (Seams)

ALLER PLUS LOIN EN MODELISATION

Principes de modélisation non destructive

Les modifiers

Type 'Generate'oArray

- Bevel
- Boolean
- Mirror, Screw
- Skin, Solidify
- Subdivision surface

Type 'Deform'

- Curve
- Displace
- Lattice
- Shrinkwrap
- Simple Deform

GESTION DES MATERIAUX ET DES MODIFIERS

LE RENDU

Les différents types de lumière

Illuminer une scène avec un HDRI

Paramétrage physique de la caméra

Rendu et export d'une scène

CREATION D'UN SCENE COMPLEXE

OPTIMISATION ET BONNES PRATIQUES

RECAPITULATIF DU WORKFLOW COMPLET

LES ADDONS

UTILISER LES BONNES RESSOURCES

L'ANIMATION

Keyframes

Timeline

Dopesheet

Graph Editor

Animer une caméra

Animer les objets

Animer des matériaux

INTRODUCTION AUX SIMULATIONS

Particules

Tissus

RigidBodies