

BLENDER INITIATION: MODÉLISATION, TEXTURES ET ANIMATION

Référence : BLED01

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
- Connaître 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 prépresse 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, Snappingtool
Proportionnalediting
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 modifieurs

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