

**OBJECTIFS & COMPÉTENCES
PROFESSIONNELLES VISÉES**

- Découvrir l'interface et la logique de fonctionnement du logiciel de modélisation, d'animation, de rendu et de visualisation 3D
- Produire des visuels et des animations 3D avec Blender

PAO_BLEN

5 jours - 35 heures

INTER ou INTRA SUR-MESURE

2250 € en inter*

*pour les tarifs INTRA et demandeurs d'emploi : merci de nous consulter.

Prérequis et accessibilité

Connaissances de base de l'environnement informatique.

Si vous êtes en situation de handicap, merci de nous contacter afin que nous puissions vous accompagner et vous orienter au mieux dans votre demande et vos démarches.

Moyens pédagogiques et encadrement

Formation dispensée en présentiel ou à distance (sur demande) par un formateur expert en montage vidéo et création graphique : apports théoriques, exercices de mise en situation professionnelle.



LIEU DE FORMATION

Modula Formation
(Bordeaux / Bayonne / Limoges / La Rochelle) et/ou à distance



DÉLAIS D'ACCÈS

Variable en fonction de votre statut, du financeur et de notre planning inter



SUITE DE PARCOURS

Suggestion : Rhinocéros 3D



Modalités d'évaluation :

Avant la formation : audit des besoins et du niveau

A la fin de la formation : évaluation de la compréhension et de l'assimilation des savoirs et savoir-faire par le formateur

Formation qualifiante : attestation de fin de formation (appelée « certificat de réalisation »)

www.modula-formation.com

Contactez-nous !

05 56 44 58 68

contact@modula-formation.com

7, avenue
Raymond Manaud
33520 BRUGES

PROGRAMME FORMATION BLENDER - MODÉLISATION ET ANIMATION 3D

INTRODUCTION GENERALE A L'OUTIL

- L'interface : les fenêtres d'éditeur, gestion des aires d'une fenêtre, utilisation de plusieurs fenêtres
- L'aide en ligne, les préférences utilisateur
- Les addons
- Introduction aux raccourcis clavier et aux Quick Favorites
- Les workspaces

LE 3D VIEWPORT

- Navigation élémentaire dans le viewport
- La barre d'outils et la barre des propriétés
- Utilisation des overlays et des gizmos
- Configuration du viewport shading

INTRODUCTION A LA CONCEPTION DE SCENE

- Ajouter des objets dans une scène
- Le point d'origine pour un objet
- Les transformations élémentaires (translation, rotation, mise à l'échelle)
- Notions de sélection, de sélection active et de sélections multiples
- Isoler, centrer et naviguer autour de la sélection

CONCEPTION AVANCEE DE SCENE

- Transformations avancées des objets
- Notion de parent/enfant
- Utilisation des objets de type empty
- Utilisation de l'outliner
- Utilisation des restrictions : cacher/afficher, exclure du rendu...
- Notions d'instance et de user (et de fake user)
- Gestion des collections
- Importer / lier des objets et des collections dans une scène

LE RENDU DE SCENE

- Introduction aux moteurs de rendu Cycles et Eevee
- Notion de shading et introduction au PBR et à l'utilisation des lumières
- Gestion des matériaux dans Blender
- Paramétrage de Cycles : les samples et le denoising
- Utilisation des lights probes avec le moteur de rendu Eevee
- Introduction au Node Editor
- Création d'un shader simple
- flat/smooth shading et autosmooth
- Paramétrage des propriétés de sortie
- Introduction aux layers de rendu

LA MODELISATION

- Le mode édition pour les objets de type mesh
- Les composants d'un mesh et modification d'un mesh existant
- Création d'un mesh et notions de topologie

LES MODIFICATEURS

- Modélisation non destructive avec les modificateurs
- Les modificateurs de génération

LES COURBES ET LES TEXTES

- Les types de courbes paramétriques dans Blender (Bézier, Nurbs, Path)
- L'édition et l'extrusion d'une courbe
- Ajout de texte et extrusion de texte
- Convertir une courbe et un texte en mesh

CREATION DE MATERIAUX : LA SHADING

- L'effet de Fresnel
- Utilisation de textures procédurales, notions de dépliage UV
- Utilisation de textures images pour du PBR
- Création de shader pour l'environnement et utilisation d'images HDRI

INTRODUCTION A L'ANIMATION

- Configuration du rendu d'animation
- Notion de keyframes, manipulation de la timeline
- Introduction aux éditeurs Dope Sheet et Graph Editor
- Notion d'interpolation de keyframes
- Animer avec des contraintes : Track To, Follow Path et animer la caméra
- Rendu d'animation

INTRODUCTION AU RENDU 3D DANS UN SITE WEB

- Comprendre les contraintes liées au rendu 3D sur un site Web
- Exporter une scène 3D pour le Web en gltf / glb
- Afficher la scène dans un navigateur Web

