



Blender Création 3D Initiation / Présentiel de 4 jours / En entreprise

28 heures

Présentiel ou distanciel

	Objectifs	Blender est un logiciel de modélisation, d'animation et de rendu en 3D. Vous découvrirez les principales fonctionnalités de l'interface. Vous apprendrez à concevoir un objet en 3D et à lui donner un rendu réaliste. Vous réaliserez des animations ainsi que diverses simulations physiques telles que les particules.
	Public / Prérequis	Tout public (salariés, demandeurs d'emploi ou particuliers) Bonne connaissance de l'environnement Windows (si formation en groupe)
	Points forts	• Formateur expert • Nombreux TP prévus • Possibilité de soumettre au formateur une problématique personnelle
	Documents	• Un livret d'accueil • Un support de cours complet, rédigé par le formateur vous est offert • Un certificat de réalisation avec les acquis
	Matériel / Logiciels	• La formation se fait au sein de votre entreprise • Il est de votre responsabilité de préparer la salle et vos ordinateurs avec le logiciel
	Prise en charge & Qualité	- Déclaration d'activité Organisme de Formation n°93 04 00706 04 - Certifié en conformité aux critères du décret Qualité France Travail - Certifié qualité OPQF reconnue par le CNEFOP - Centre habilité PCIE – Certification ICDL éligible au CPF - Centre certifié QUALIOP – Processus Qualité N°2410_CN_05478-V2

Programme de formation

Interface utilisateur

• Les vues 3D, orbite, panoramique, depuis la caméra. • Organiser la vue 3D avec des calques. • Le panneau des propriétés. • Le mode objet et les relations simples entre objets. Travaux pratiques Installer Blender. Créer une vue.

Création et modification d'objet

- La sélection rectangulaire, circulaire, lasso. • Les courbes de Bézier. Extrusion le long d'une courbe. • Transformer des objets. L'outil Simple Deform. • Modéliser avec la fonction Extrude. Modélisation basique, points, arrêtes, faces. • Les modificateurs : Array, Boolean, Edge... Travaux pratiques Concevoir de nouveaux objets.

Conception des matériaux et textures

- Assigner des matériaux aux objets. • La création de matériaux simples et nodaux. • Les shaders surfaciques, diffuse et spéculaire. • Placer et assigner des textures. • Les shaders volumétriques. Travaux pratiques Application des effets textures.

UV Mapping et texture Painting

- Dépliage UV, test et correction. • Utiliser l'UV Mapping sur les matériaux. • Création de la texture directement sous Blender. • Export du dépliage. • Enregistrer le rendu sur une texture UV (Bake). Travaux pratiques Plaquer une image sur un UV.

Gestion de l'éclairage et du rendu

- Les différents types de lumières. • Couleurs, intensité, distance et ombrage. • Les rendus en images fixes. • Manipulations relatives aux caméras, focale, positionnement et profondeur de champ. • Dimensions de sortie. Format du rendu. Anti-crénelage. • Rendu au travers de différents moteurs. Travaux pratiques Réaliser un rendu avec éclairage.

Introduction au Compositing

- Les bases du compositing. • L'éditeur de séquence vidéo. • Les nœuds de compositing. Travaux pratiques Composer une image.

Introduction au moteur physique et particules

- Bases du moteur physique et gestion des particules. • Physique (corps souples, corps rigides). • Particules génériques, dynamiques, statiques.

Introduction à la gestion des animations

- Notion d'images clés et de Timeline. • Création d'images clés : Position Rotation Echelle. • Présentation de Graph Editor. • Animer les propriétés de l'interface. Travaux pratiques Réaliser une animation.

