

Blender 3D

Durée de la formation :

5 jours (35h)

Horaires de formation :

08h45 - 12h30 / 13h45 - 17h00

Pré-requis :

Toute personne souhaitant découvrir les fonctionnalités de base de création et de rendu de scènes.

Objectifs :

S'initier à la mise en scène et à la modélisation 3D.

Cours suivant :

-

Module 1 : Introduction

- Présentation des logiciels 3D
- Télécharger et installer Blender 2.6
- Utiliser Blender sur MacOSX
- Utiliser Blender sur Ordinateur portable

Module 2 : L'Interface utilisateur

- Aperçu de l'interface de Blender
- Appréhender la fenêtre de prévisualisation en 3D
- Naviguer dans l'espace 3D
- Configurer l'interface utilisateur
- Créer une mise en page personnalisée

Module 3 : Manipuler les objets

- Sélectionner les Objets
- Transformer les objets (Translation, Rotation, Mise à l'échelle)
- Comprendre les principes de l'orientation
- Changer l'origine des Objets
- Ajuster le pivot de transformation
- Transformation de précision avec le magnétisme

Module 4 : Principes de modélisation

- Création des maillages primitifs
- Sélection des sous éléments d'objets
- Éditer le maillage
- Édition proportionnelle
- Mode Sculpture
- Travailler avec les arêtes et les boucles d'arêtes
- Principe d'extrusion
- Lissage des maillages
- Sous division du maillage

Module 5 : Techniques avancées

- Travailler avec les modificateurs

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com

Blender 3D

La sous division de surface
Création d'un personnage imaginaire simple
Modélisation symétrique avec le miroir
Joindre les maillages
Souder les sommets
Finaliser une modélisation
Création de textes
Les Opérations booléennes
Gestion des groupes de sommets

Module 6 : Améliorer votre organisation

Utiliser l'Outliner
Travailler avec des calques
Création des groupes
Travailler avec les scènes
Création d'une hiérarchie

Module 7 : Travailler avec des matériaux

Assigner des matériaux
Gestion des paramètres de diffusion
Travailler avec les reflets spéculaires
Utiliser judicieusement les options de Ramp
Shader
Option additionnelle d'ombrage
Créer une réflexion
Simuler la transparence et la réfraction
Dispersion de surface

Module 8 : Ajouter des textures

Ajouter de simples textures
Utiliser des bitmaps
Utiliser l'éditeur UV
Qu'est-ce qu'une projection UV
Mapping UV de notre créature
Améliorer le Mapping UV

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com

Blender 3D

Création du relief
Mapping de déplacement
Utiliser l'éditeur de nœud

Module 9 : Travailler avec les lumières

Ajouter des sources de lumière
Création des ombres
Utilisation des Spots
Amélioration des ombrages
Utilisation des éclairages omnidirectionnels
Travailler avec l'éclairage de zone
Lumière ambiante et lumière du ciel
Ajouter une image d'arrière-plan
Simuler la lumière du soleil
L'occlusion ambiante

Module 10 : Les caméras

Travailler avec les caméras
Création de caméras sous contraintes

Module 11 : Principes de rendu

Propriétés de rendu
Calculer une animation
Ajouter du flou de bouger
Simuler la profondeur de champ

Module 12 : Les bases de l'animation

Appréhender la timeline
Animer un objet
Les Propriétés de l'animation
Utiliser l'éditeur graphique
Gérer la feuille de rendu
Les Trajectoires d'animation

Module 13 : L'animation de personnages

Animer un visage avec les Shape Key

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com

Blender 3D

- Comprendre et créer une Armature
- Ajuster l'armature à notre créature
- Déformer le personnage avec l'armature
- Paramétrer la cinématique inverse
- Contrôler le corps
- Animer les poses
- Création d'une animation test

Pour vous inscrire

Tel : 04 78 14 19 19

Email : amra.info@atoutmajeur-ra.com

Renseignement et planning des formations :

www.atoutmajeur.com