

BLENDER 3D - Lyon

Dernière mise à jour : 18 avril 2024

Durée: 7.00 heures (1.00 jours)

Profils des apprenants

- Toute fonction liée au métier d'Artiste dans le jeu vidéo souhaitant s'approprier Blender.
- Débutant / intermédiaire en tronc commun pour des concept artist, level artist, environment artist, etc.

Prérequis

- Avoir quelques connaissances préalables sur les fondamentaux de la 3D
- Savoir utiliser un gestionnaire de fichier afin de pouvoir gérer les projets réalisés en TP
- Un CV ainsi qu'une lettre d'intention vous sera demandé après votre inscription.

Accessibilité et délais d'accès

<https://www.cohl.fr/ecole/infos-pratiques/sante-et-handicap/>

Nos formations sont accessibles dans un délai de 14 jours avant la date de début de formation.

Qualité et indicateurs de résultats

Taux de satisfaction des apprenants

Objectifs pédagogiques

- Découverte et appropriation du logiciel Blender
- Apprentissage ciblé des fondamentaux de Blender jusqu'à la maîtrise des spécificités de l'application et de son potentiel sur les différentes étapes du processus de production 3D : modélisation, éclairage, animation, éclairage, post-production

Contenu de la formation

- Introduction au logiciel Blender, histoire, prospective et concepts fondamentaux.
 - Apprentissage progressif et ciblé de l'interface de Blender.
 - Découverte des spécificités de l'application.
 - Rappel et mise en pratique des concepts fondamentaux de la 3D par la création d'une scène simple réalisée en pas-à-pas avec le formateur (Modélisation, matériaux, éclairage, rendu, animation).
 - Une grande attention sera portée au « WORKFLOW » et à la productivité propre aux outils et solutions innovantes du logiciel.
- Les bases du rendu et de l'éclairage sous Blender.
 - Comment créer, associer (aux objets) et modifier des MATERIALS (notions de NODES, SLOTS et SHADERS).
 - Comprendre l'interaction des 4 acteurs du rendu (« SHADING ») : SHADERS+LIGHTS + WORLD + ENGINES.
 - Comprendre le système des matériaux, savoir les éditer dans le SHADER EDITOR.
 - Connaître les approches permettant de faire du rendu réaliste ou cartoon.
 - Connaître les différents types de lampes et comment les utiliser.
 - Connaître les options importantes des moteurs de rendu (CYCLE et EEVEE).
 - Savoir faire un export image ou vidéo du rendu.

Organisation de la formation

BERTIE (GAME ONLY FORMATIONS)

2 rue Bonnefoi, 69003 Lyon
contact@bertieformation.com

**Équipe pédagogique**

Raphaël BETEMPS, formateur Blender et Grease Pencil à Autour de Minuit.

Moyens pédagogiques et techniques

- Exposés théoriques et mises en pratique au travers de travaux dirigés.

Dispositif de suivi de l'exécution de l'évaluation des résultats de la formation

- Évaluation in-situ des travaux dirigés.

Prix INTER : 350.00€ / bénéficiaire

Prix INTRA : merci de nous contacter

Vous avez des questions ?

Vous pouvez nous contacter : contact@bertieformation.com