

BLENDER INITIATION

PR8028986188

S'initier à la composition et la modélisation de scènes 3D avec BLENDER.

Durée: 21.00 heures (3.00 jours)

Profils des stagiaires

- Tout public, débutants designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur.
- Connaissance de l'environnement PC, Mac ou Linux .

Modalités d'accès à la formation

Un entretien préalable permettra de s'assurer que les pré-requis pour cette formation sont bien atteints et que ce stage sera en mesure de répondre aux attentes de l'apprenant.

Prérequis

- Aucun

Objectifs pédagogiques

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Composer et modéliser une scène 3D
- Modéliser des objets 3D plus ou moins complexes.
- Exécuter des rendus de qualité.

Contenu de la formation

- INTRODUCTION
 - Historique, utilisation, fonctionnalités et philosophie de l'Open Source.
- PRÉSENTATION DE L'INTERFACE
 - La scène de départ.
 - Le cube, la lumière, la caméra / vue du haut sur le plan x,y,z. X axe rouge / Y axe vert / Z axe bleu.
 - Les différents menus Organisation / réorganisation de l'espace de travail.
 - Le curseur 3D.
- VUES
 - Orbite, Panoramique, Zoom in et out, vue depuis la caméra, vue du haut, vue de face, vue de côté.
 - Permuter en mode orthogonal / perspective.
 - Rotation autour de la scène selon l'axe Z, Rotation autour de la scène sur les axes X et Y.
 - Réinitialisation de la vue sur le curseur 3D .
- MODE DE SÉLECTION
 - Tout sélectionner / désélectionner.
 - Sélection rectangulaire, sélection circulaire et modification de la taille de brosse,
 - Sélection au lasso.
 - Ajouter / supprimer de la sélection.
 - Sélection progressive.
 - Inverser la sélection active.
 - Sélection par vertices liés.
 - Manipulation des primitifs « à la volée ».
 - Déplacer un objet sur les 3 axes.
 - Modifier l'échelle sur les 3 axes .

- PRÉSENTATION DES TECHNIQUES DE MODÉLISATION
 - Loop Cut and Slide.
 - Edge slide.
 - Bridge tool.
 - Bevel.
 - Vertex Bevel.
 - Fonction F2.
 - Dissolve.
 - Ngons.
- PRÉSENTATION DES NOTIONS D'ANIMATION SOUS BLENDER
 - Timeline.
 - Définition de la durée d'animation.
 - Navigation dans la Timeline .
 - Instant courant.
 - Objets et images clés.
 - Les principales images clés: Location, Rotation, Scale, Créations d'images clés.
 - Les images clés dans le panneau Transform.
 - Manipulation des images clés: DopeSheet.
 - Graph Editor.
 - Atelier : créations d'animations rudimentaires.
- MATÉRIAUX - TEXTURES - MAPPING ET BUMP MAPPING SOUS CYCLES
 - Création de matériaux utilisant les nœuds.
 - Les différents shaders .
 - Textures multiples.
 - Textures procédurales.
 - Les facteurs.
 - Light path.
 - Layer weight .
 - Geometry.
 - Objet info.
 - Les vecteurs : Bump maping noir & blanc.
 - Normal mapping.
 - Création de normal map .
 - Couche alpha .
 - UV mapping.
 - Éditeur UV .
 - Placage.
 - Comportement des mesh en mode Emission.
 - Influence de l'échelle, de la puissance.
 - Utilisation des lumières historiques.
 - Taille, Puissance, Light Fall off.
 - Mise en place de systèmes d'éclairage : Lumières 3 points .
 - Key light, Fill light, Backlight.

Organisation de la formation

Equipe pédagogique

L'équipe pédagogique est composée de formateurs chacun spécialisé dans leur domaine. Nos intervenants sont des professionnels de la formation, leur enseignement s'appuie sur les dernières évolutions technologiques. Leur expertise technique allée à leur expérience pratique et pédagogique leurs permettent de concevoir les exercices et les études de cas et d'animer eux-mêmes leurs formations.

Moyens pédagogiques et techniques

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, un ordinateur par stagiaire équipé du ou des logiciels étudiés

Documents supports de formation projetés.

Méthode démonstrative, interrogative et active

Etude de cas concrets

Orientation dans la prise de notes

Mise à disposition en ligne de documents supports à la suite de la formation

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

Questionnaire de positionnement en amont de la formation

Exercices d'application. Mises en situation.

Formulaire d'évaluation s'appuyant sur la réalisation de quiz, cas pratique et établi par le formateur

Evaluation de la satisfaction des apprenants en fin de stage

Nous pouvons également mener des enquêtes à froid pour évaluer la mise en oeuvre des acquis de la formation

Attestation de compétences remise sur demande

Lieu de stage

Formation en intra-entreprise en présentiel dans les locaux du client

Tarif H.T.

2400.00 €

Modalités et délais d'accès :

Démarches pour solliciter une formation en intra :

Nous contacter pour effectuer votre demande par téléphone au : **04 42 03 04 42** ou par mail : **formation@amrisformation.com**

Délais d'accès : L'accès à la formation est soumis au délai d'acceptation des financeurs et du temps de traitement de la demande : de 7 jours à 2 mois selon le mode financement.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap

Si vous êtes en situation de handicap temporaire ou permanent, ou si vous souffrez d'un trouble de santé invalidant, nous sommes à votre disposition pour prendre en compte vos besoins, envisager les possibilités d'aménagement spécifiques et résoudre dans la mesure du possible vos problèmes d'accessibilité. Merci de contacter notre référant handicap :

Gospel DAGOGO au **04 42 03 04 42** ou par mail à : **contact@ordinco.com**

Sanction Pédagogique

Attestation de compétences délivrée sur demande

Contact : 04 42 03 04 42
Date de création : 3 mars 2024