

Blender, s'initier à la création 3D

-Référence: **DPIC-62**

-Durée: **4 Jours (28 Heures)**

Les objectifs de la formation

- Prendre en main l'interface de Blender
- Modéliser et animer des objets en 3D
- Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets
- Gérer l'éclairage et le rendu des objets

A qui s'adresse cette formation ?

POUR QUI :

- Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.

Programme

- **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-crênelage.
 - Rendu au travers de différents moteurs.
 - Travaux pratiques Réaliser un rendu avec éclairage.
- **Compositing**
 - Les bases du compositing.
 - L'éditeur de séquence vidéo.
 - Les noeuds de compositing.

Programme

- Travaux pratiques Composer une image.
- **Moteur physique et particules**
 - Bases du moteur physique et gestion des particules.
 - Physique (corps souples, corps rigides).
 - Particules génériques, dynamiques, statiques.
- **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.



(+212) 5 22 27 99 01



(+212) 6 60 10 42 56



Contact@skills-group.com

Nous sommes à votre disposition :
De Lun - Ven 09h00-18h00 et Sam 09H00 – 13H00

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7ème étage N° 30
Casablanca 20340, Maroc