

Blender, maîtriser la création 3D

-Référence: **DPIC-63**

-Durée: **4 Jours (28 Heures)**

Les objectifs de la formation

- Créer de nouvelles textures et de nouveaux rendus
- Animer un objet via le système des armatures
- Maîtriser les simulations physiques
- Réaliser le montage vidéo de vos animations
- Appliquer des scripts Python sur une modélisation 3D

A qui s'adresse cette formation ?

POUR QUI :

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

Programme

- **Modélisation avancée**
 - Utilisation des boucles.
 - Topologie et retopologie.
 - Les modificateurs : Decimate, Boolean, Multiresolution, Skin, Displace.
 - Travaux pratiques Créer un modèle par-dessus un autre.
 - Remodeler une zone du modèle avec un " pinceau ".
- **Le Sculpt Mode**
 - Les outils de sculpture.
 - Personnalisation des brosses.
 - Création d'une brosse à partir d'un volume.
 - Baking de Normal Maps.
 - Travaux pratiques Créer une brosse sur mesure.
- **Matériaux nodaux**

- Principe des noeuds.
- L'effet soyeux.
- Utiliser la peinture métallisée.
- Exemple de l'effet fantomatique.
- Travaux pratiques Créer une peinture métallisée.
- **Animation squelettale**
 - Création d'une armature.
 - Assigner un modèle à l'armature avec les Enveloppes et le Bone Heat Painting.
 - Cinématique inverse.
 - Contraintes dans le cadre d'une armature.
 - Travaux pratiques Animer un objet via le système des armatures.
- **Editeur d'actions non linéaires**
 - Découverte de l'éditeur d'actions non linéaires.
 - Les différents modes de fonctionnement : simple, combiné.
 - Obtenir une animation composite.
 - Ajouter et mélanger des pistes actions.
 - Travaux pratiques Ajout et mixage de bandes d'actions.
- **Physique et particules**
 - Introduction et réglage de la gravité.
 - Physique, Corps souples, Corps rigides.
 - Simulation de tissus, de fluides et de fumée.
 - Utilisation du moteur de particules génériques, dynamiques et statiques.
 - Plus loin avec les simulations, Obstacles, Champs de force et Influences.
 - Travaux pratiques Création d'une coupe de cheveux.
- **Montage vidéo**
 - L'éditeur VSE.
 - Combiner plusieurs pistes vidéo, leur appliquer des effets.
 - Stabilisation d'une vidéo.
 - Ajouter une piste audio.
 - Réaliser le film final.
 - Travaux pratiques Réaliser le montage d'une animation.

Programme

- **Scripting Python**

- Interagir avec Blender par programmation.
- Aperçu des possibilités de scripting Python.
- Manipuler des objets 3D via des scripts Python.
- Démonstration Application de scripts Python sur une modélisation 3D Blender.



(+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