BLENDERBU

BLENDER Intensif - Base Utilisateur

Objectifs

Utiliser les outils de base de la modélisation. Manipuler les modificateurs de formes complexes.
Apprendre des notions de simulation et d'animation.
Gérer les matériaux - les textures et les rendus.

Public Visé

Tout public (demandeur d'emploi, salarié, entreprise, fonctionnaire et étudiant)

Pré Requis

La connaissance d'un logiciel de dessin est indispensable. Résultats concluants au test de pré-positionnement.

Méthodes et moyens pédagogiques

En présentiel ou à distance, de 1 à 2 personnes, des salles dédiées à la formation, PC et logiciel fournis par stagiaire, attestation de suivi de stage, évaluation de fin de stage, 1 formateur expérimenté.

Qualification Intervenant(e)(s)

Formateur expérimenté

Parcours pédagogique

JOUR 1

- DECOUVRIR L'INTERFACE DU LOGICIEL
- Les principes de base de la 3D
- Télécharger et installer le logiciel
- Présentation de l'interface
- Configuration et personnalisation de l'interface
- Préférences utilisateur
- Les fenêtres de vue 3D et de boutons
- GERER LES FICHIERS
- Ouvrir, créer et enregistrer un fichier
- Le navigateur
- Utiliser les fichiers Blender
- Les formats universels
- UTILISER LES COURBES DE BÉZIER DANS BLENDER
- Fonctions et manipulation des courbes de Bézier
- Pratique de la modélisation
- CREER LES OBJETS
- Les primitives polygonales
- Insérer et manipuler un objet dans une scène
- La propriété des objets
- L'Outliner
- Le mode Edition ou mode de modélisation
- Les fonctions avancées du mode Edition

JOUR 2

- MODÉLISER
- Le mode édition et ses différents outils
- Introduction à la modélisation
- Les outils de modélisation : Extrusion, Spin, Screw, Duplication, Proportional Editing, Retopologie
- Le sculpt Mode, les mesh, les curves, les surfaces, les Metaball, les Text
- Modéliser une image
- UTILISER LES MODIFICATEURS
- Array

- Bevel
- Curve
- Displace
- Multiresolution
- Remesh
- Screw
- SubdivisionSurface
- Uv Project
- Warp

JOUR 3

- GERER LES TEXTURES ET CREER DES MATÉRIAUX
- Panneau et indices des matériaux
- Textures et matériaux rapides
- Textures procédurales et textures d'images
- Réalisation de matériaux complexes
- Plaquages 2D
- ÉCLAIRER LE PROJET
- Les réglages de rendu
- L'éclairage open GL
- Ajouter des éclairages et des ombres
- Les différents types d'éclairages
- Ajouter des reflets
- La radiosité

JOUR 4

- COMPRENDRE L'ESPACE 3D
- Se repérer sur l'espace 3D
- Les différentes vues (View)
- Les sélections (Select)
- Les transformations (Transform)
- Les affichages (Display)
- Les alignements (Align)
- Object Mode, Edit Mode, Sculpt Mode
- Vertex Paint, Texture Paint, Weight Paint
- DECOUVRIR LE NODE EDITOR
- Les Nodes dans Blender
- Matériaux complexes avec le Node editor
- CREER DES MODÉLISATIONS AVANCÉES
- Modélisation "lowpoly"
- Optimisation des temps de calcul
- Modélisation organique, mécanique et architecturale

JOUR 5

- ANIMER
- Chemin
- Courbes IPO
- Shape Keys
- Éditeur D'actions
- Systèmes de particules statiques et dynamiques
- COMPRENDRE LE LANGUAGE DES SCRIPTS &

AUTOMATISATIONS
- Le langage : python
- Exemples de scripts simples
- FAIRE UN RENDU
- Blender Internal - options
- Les paramètres du panneau "WORLD"
- Les effets de compositing avec le système de nodes : Material, texture, render layers

Moteurs de Rendus Externes

La formation Blender Intensif - Base Utilisateur de l'éditeur Blender permet d'acquérir les bases nécessaires à l'apprentissage du logiciel. Elle peut être dispensée dans nos centres de formation de Lyon, de Paris ou au sein de votre entreprise.

Méthodes et modalités d'évaluation

Test des connaissances acquises et délivrance d'une attestation de fin de formation

Modalités d'Accessibilité

Ce programme est accessible aux personnes en situation de handicap (envoyez un email à referenthandicap@graphland.fr).

Durée

35.00 Heures

5 Jours

Effectif

De 1 à 6 Personnes

Contactez-nous !

Laura FERREIRA
Ingénieure commerciale
Tél. : 0472101277
Mail : laura.ferreira@graphland.fr