



FORMATION BLENDER EN MODÉLISATION 3D

Contact : Bertrand Homassel. 09 71 37 80 09 / 06 63 98 77 50. formation@le40erugissant.com
Pour plus d'informations, consultez notre [site internet](#).

Effectif : 6 personnes. Le nombre restreint de stagiaires permet un suivi personnalisé.

Durée et horaires : 35 heures sur 5 jours, de 9h à 17h.

Public concerné : Toute personne souhaitant maîtriser le meilleur logiciel open source d'animation et de conception 3D.

Pré-requis : Entretien téléphonique préalable afin d'évaluer votre profil et vos objectifs.

Matériel : Chaque stagiaire dispose d'un poste 27 pouces puissant (Processeur 3GHz, carte graphique 4Go dédiés, 32Go de RAM) ainsi qu'une multitude de fichiers permettant d'appréhender toutes les fonctionnalités de Blender.

Moyens pédagogiques et techniques :

La formation est composée d'explications et démonstrations de fonctionnalités accompagnées de méthodologie professionnelle, et d'exercices pratiques permettant la mise en application des notions abordées dans des situations concrètes de production. Durant toute la durée de la formation, un suivi continu des stagiaires est opéré par le formateur et supervisé par le responsable pédagogique afin de valider les acquis et apporter un suivi personnalisé si besoin.

Objectif Pédagogique :

La semaine de formation « Modélisation » vous permettra d'acquérir les connaissances nécessaires pour produire des images complexes. Elle inclut toutes les techniques de modélisation, d'apparence et d'éclairage afin que vous puissiez concrétiser vos idées de produits, personnages, maquettes... Vous aborderez les placements et mouvements de caméra afin de créer des animations de base. Enfin, vous serez familier avec le module de rendu Eevee.

Moyens d'évaluation et suivi :

En fin de formation, un test de validation des acquis est proposé : Il s'agit d'un QCM suivi d'un exercice pratique, reprenant les notions fondamentales abordées lors de la formation. L'objectif est de mesurer le degré d'autonomie atteint, d'identifier les compétences acquises et les potentielles lacunes. La correction est effectuée avec le formateur afin d'éclairer les zones d'ombres identifiées lors du test.

Les avantages du 40ème Rugissant :

Notre formateur est Mickaël Guédon, initiateur/modérateur de la plus grande communauté d'utilisateurs de Blender, le Blender Clan. Il est aussi intervenant sur les DVD Elephorm.

En fin de formation, nous vous donnons un accès illimité à 15 heures de tutoriels vidéo thématiques enregistrés par Mickaël, reprenant toutes les fonctionnalités vues pendant la formation. (Actuellement sur la version 2.79, nous travaillons sur la mise à jour des tutoriels).



PROGRAMME DÉTAILLÉ

INTRODUCTION À BLENDER

- Découverte de Blender et de son interface
- Commandes de base

LA MODÉLISATION AVEC BLENDER

- Les bases de la modélisation polygonale
- Extrusion de faces
- Utilisation du P.E.T.
- Les modificateurs de modélisation
- Courbes, surfaces et texte
- Techniques avancées de la modélisation
- Inset : Créer une face dans une face
- Bevel : Chanfrein de segments
- Comprendre et utiliser les boucles

MATÉRIAUX ET TEXTURES

- Les matériaux
- Les shaders surfaciques : Paramètres de transparence et de réflexion
- Translucidité des volumes
- Les textures : Procédurales / De type Image
- Placement des textures et leurs influences
- L'UV Mapping

ÉCLAIRAGE ET ENVIRONNEMENT

- Les différents types de lampes et les ombres
- Éclairage global : Occlusion ambiante / Eclairage ambiant / Rebonds indirects
- Monde environnant

LES BASES DE L'ANIMATION DANS BLENDER

- Les fondements de l'animation et la timeline
- Animer les propriétés de l'interface

LE RENDU AVEC BLENDER EEVEE

- Manipulations relatives aux caméras
- Dimensions de sortie et format du rendu
- Anti-crénelage
- Options et performances du moteur de rendu