



## Programme de formation Blender sur 70 heures

**Public concerné** : Toute personne désirant se former sur Blender.

**Pré-requis** : Connaissance de l'informatique Mac et/ou PC

### Techniques fondamentales sur 35 heures

#### **Introduction**

Découverte de Blender  
L'interface  
Commandes de base

#### **Modélisation**

Les bases de la modélisation polygonale  
Techniques avancées de de la modélisation  
Les modificateurs de modélisation  
Courbes, surfaces et texte  
Les méta-objets

#### **Matériaux et textures**

Les matériaux  
Les shaders surfaciques et volumétriques  
Les halos, Les textures  
L'UV Mapping

#### **Eclairage et environnement**

Les lampes  
Eclairage global  
Mode environnant

#### **Animation**

Fondements de l'animation  
La timeline  
Animer les propriétés de l'interface

#### **Rendu**

Manipulations relatives aux caméras  
Dimensions de sortie et Format du rendu  
Anti-crénelage  
Performances du moteur de rendu  
Autres options de rendu  
Moteurs de rendu et Rendu en réseau

#### **Annexe**

Utilisation du crayon gras  
Unités dans Blender  
Outliner  
Personnaliser l'interface en Python  
Montage vidéo  
Bases du moteur de jeu

### Techniques avancées sur 35 heures

#### **Modélisation avancée**

Comprendre et utiliser les boucles  
Retopologie

#### **Le Sculpt Mode**

Les outils de sculpture  
Personnalisation des brosses  
Création d'une brosse à partir d'un volume  
Baking de Normal Maps

#### **Matériaux nodaux**

Principe des nœuds  
Exemple : effet soyeux  
Exemple : peinture métallisée  
Exemple : effet fantomatique

#### **Post-production**

Nœuds de composition  
Calques de rendu  
Passes multiples  
Exemple : flou de mouvement  
Exemple : flou focal  
Exemple : flou lumineux localisé  
Exemple : éclairage nodal  
Tracking vidéo avec Voodoo Camera Tracker

#### **Physique et particules**

Réglage de la gravité  
Physique  
Particules  
Particules dynamiques  
Particules statiques  
Plus loin avec les simulations

#### **Animation**

Éditeur de graphiques  
Éditeur DopeSheet  
Les formes clés  
Modificateurs d'animation  
Contraintes  
Animation squelettale  
Éditeur d'actions non linéaires