

Programme de formation

Initiation au logiciel de modélisation 3D : BLENDER

But de la formation

Initiation au logiciel de modélisation 3D : Blender

Objectifs pédagogiques

1. Acquérir les fonctions de base du logiciel Blender

Pré-requis

Connaissance générale de l'informatique

Type de public

Tout public
Demandeurs d'emploi, salariés ou indépendants

Moyens pédagogiques

Formatrice expérimentée

Sanction de la formation

Attestation de formation

Méthodes pédagogiques

Aplose et ses intervenants sont attentifs à la mise en place d'une méthode pédagogique de type Formation-Action pour une meilleure transférabilité des apprentissages dans les situations professionnelles ciblées.

- Présentation interactive
- Pratique individuelle sur pc
- Support de cours fourni sous forme numérique

Durée

21 heures (3 jours).

Programme

INTRODUCTION

- Historique du logiciel
- Philosophie du Libre et de l'Opensource
- Préférences, langage

INTERFACE DE BLENDER

- Le Menu Utilisateur
- Menu outils objets
- La vue 3D
- La timeline
- L'outliner

NAVIGATION

- Souris
- Pavé numérique
- Les différentes vues

L'ESPACE 3D

- Les vues
- Les sélections
- Les transformations
- Affichages et alignements
- Le parentage
- Les groupes
- Les calques
- Les modes

MODELISATION

Les primitives :

- mesh
- courbe
- texte

Modélisation polygonale :

- sommets
- arêtes
- faces

Les outils :

- extrusion
- Dupliquer
- Subdiviser
- Couper
- Séparer
- joindre

LES MODIFICATEURS

- Générer
- Déformer
- Simuler

LES CONTRAINTES

- Les contraintes de transformations
- Les contraintes de tracking
- Les contraintes de parentage

MATERIAUX ET TEXTURES

- Matériaux
- Textures :
- Image
- Procédurale
- UVMapping

ENVIRONNEMENT ET LUMIERES

- Les différentes lumières
- L'environnement et le ciel
- L'ambiance occlusion

ANIMATION

La timeline

Les différentes fenêtres d'édition :

- Editeur de graphe
- Le Dope Sheet
- L'éditeur NLA

Création d'images-clés

Modification de maillage et de courbes (shape key)

Animer les armatures

PARTICULES ET PHYSIQUE

Les particules :

- statiques
- dynamiques

Les physiques :

- obstacles
- tissus
- corps rigides

LE RENDU

Les moteurs de rendu :

- Moteur Interne
- Cycle