

Mis à jour le 26/07/2023

S'inscrire

Formation Blender 3D

3 jours (21 heures)

Présentation

La formation [Blender](#) vous permettra de maîtriser ce logiciel de création 3D open source et libre. Cet outil vous permettra de créer des visualisations en 3D avec des plans VFX, des animations et du montage vidéo.

Lors de notre enseignement, vous serez en mesure de maîtriser les différentes fonctionnalités de Blender comme la modélisation, l'animation et le rendu. L'outil reste utilisable pour des émissions de télévision, de longs métrages et même des éléments de jeux vidéo.

Enrichissez vos compétences et connaissances grâce à notre formation et réalisez vos projets numériques efficacement. Devenez capables de gérer les étapes d'une production 3D dans le but d'aboutir à vos projets. Notre formation Blender vous rendra productif dans vos tâches de travail.

Notre formation vous sera présentée avec la dernière version de [Blender 3.3](#).

Objectifs

- Maîtriser les bases de Blender
- Créer un asset de jeux vidéo avec Blender
- Connaître la modélisation et la composition de scènes 3D et d'images fixes
- Création d'un montage vidéo

Public visé

- Graphistes
- Monteur de vidéo
- Designers
- Architectes

Pré-requis

- Maîtrise d'outils graphiques
- Connaissances de l'environnement digital

Programme de Notre Formation Blender 3D

Introduction

- Présentation de Blender 3D
- Installation du logiciel
- Découverte des splash screen
- Gestion des espaces de travail et des fenêtres
- Changement de moteur
- Utilisation de références

Contrôle des fonctions essentielles

- Détecter les différents types d'objets
- Enregistrement d'un fichier
- Classer un fichier à l'aide d'Outliner
- Définir les préférences de l'utilisateur
- Aide et documentation en ligne

Gérer la vue 3D

- Navigation dans la vue 3D
- Verrouillage du centre de la vue sur un objet
- Activation des différentes vues
- Adaptation de l'aspect de la vue 3D (couleur de fond, repères visibles)
- Passer d'une vue globale à une vue locale
- Contrôle de l'affichage d'une scène par des calques

Interagir avec le mode Objet

- Création d'un objet
- Déplacement d'un objet
- Modification d'un objet
- Mettre à zéro les coordonnées de transformation de l'objet
- Ajouter un effet rotatif à l'objet
- Création de copies simples ou liées
- Utilisation de l'Interactive Mirror

Création et éditeur de courbes

- Modification de la résolution de la courbe

- Étendre les types de courbes
- Utilisation d'un objet Bevel
- Atténuation de l'effet avec un objet Taper
- Caractéristiques d'une courbe
- Modification de la forme d'une courbe en mode Édition

Création d'un maillage

- Ajustement des normales
- Passage automatique d'une nouvelle primitive en mode Édition
- Création d'un maillage avec le Wireframe
- Éléments de maillage
- Extension de la liste des primitives
- Paramétrage d'une primitive

Modificateurs

- Ajout d'un modificateur
- Copier un modificateur
- Supprimer un modificateur
- Modifier un modificateur
- Changer l'ordre des modificateurs
- Ajout de modificateur de catégories

Modification d'un maillage

- Utilisation de l'édition proportionnelle
- Mettre en place un sommet, une face ou une arête
- Accès à des modes de sélection en mode Édition
- Création des points
- Sectionnement d'un maillage
- Rendre un maillage symétrique
- Introduire des boucles d'arêtes avec Loop Cut

Animation

- Création des clés d'animation
- Visualisation d'une animation
- Ajout d'un modificateur à une courbe d'animation
- Modification de courbes d'animation avec Graph Editor
- Fusionner des actions en une seule
- Ajout automatique de clés

Sociétés concernées

Cette formation s'adresse à la fois aux particuliers ainsi qu'aux entreprises, petites ou grandes, souhaitant former ses équipes à une nouvelle technologie informatique avancée ou bien à

acquérir des connaissances métiers spécifiques ou des méthodes modernes.

Méthodes pédagogiques

Stage Pratique : 60% Pratique, 40% Théorie. Support de la formation distribué au format numérique à tous les participants.

Organisation

Le cours alterne les apports théoriques du formateur soutenus par des exemples et des séances de réflexions, et de travail en groupe.

Validation

À la fin de la session, un questionnaire à choix multiples permet de vérifier l'acquisition correcte des compétences.

Sanction

Une attestation sera remise à chaque stagiaire qui aura suivi la totalité de la formation.