

BLENDER

La modélisation 3D dans Blender

Taux de satisfaction de apprenants :	Nombre de stagiaires par an :
En cours	En cours



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES GENERAUX DE LA FORMATION

Maitriser l'interface et les outils dédiés à la modélisation 3D dans Blender, afin d'être capable de produire des assets optimisés, pour un pipeline de production professionnel.

PUBLIC CONCERNÉ

Tout public.

PRÉ-REQUIS

Maitrise d'un logiciel graphique 3D et avoir les bases de la modélisation 3D : 3D artist, infographiste 3D, motion designer souhaitant se former à Blender.

DURÉE DE LA FORMATION ET MODALITÉS D'ORGANISATION

Cette formation, s'effectue en 5 jours de 7h : 35h
La formation se déroule à distance à travers Zoom.

DELAI D'ACCES

2 semaines entre l'inscription et le début de la formation.

LIEU DE LA FORMATION

Via application Zoom

Si vous avez besoin d'une adaptation particulière pour suivre la formation, nous vous prions de bien vouloir contacter notre référente handicap :

Dominique Rodriguez

d.rodriquez@artfactory-formation.fr

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Remise d'une attestation de formation.
- Remise d'une évaluation sommative.
- Évaluations formatives afin d'assurer un suivi et une progression des compétences.
- Mise en situation professionnelle avec exercices en autonomie, notés.

METHODES MOBILISEES

- Plate-forme de partage, groupe de travail sur Zoom.
- Le formateur possédera un micro et une caméra de qualité.
- Chaque cours en visioconférence est enregistré.
- Cours théoriques.
- Exercices de pratiques encadrés.
- Mise en situation Professionnelle.
- Le stagiaire pourra revoir le cours vidéo chez lui pendant ou après la formation.
- Il aura accès à ces vidéos sur un drive.

Module 1 : 21h (3 jours)

L'interface de Blender et les outils dédiés à la modélisation 3D

Vue d'ensemble du logiciel

1. Découvrir le viewport : Fonctionnement des régions et workspaces.
2. Configurer les préférences, ajouter des Add-ons afin de se constituer une configuration par défaut.
3. Manipuler le viewport : navigation, transformation, outils de sélection...
4. Savoir naviguer dans l'outliner et comprendre le panneau de propriétés.

Les outils de modélisation

5. Savoir utiliser des primitives de maillage et d'autres types d'objets.
6. Intégrer des notions de vertice, edge et face en mode édition.
7. Maîtriser les outils de sélection, extrusion et ajout de face.
8. Savoir utiliser l'addon LoopTool pour la modélisation.
9. Comprendre le principe des modifieurs non destructifs.
10. Savoir manipuler les principaux modifieurs de Blender.
11. Mise en situation professionnelle : Créer des objets complexes en combinant les modifieurs spécifiques à Blender.

Module 2 : 14h (2 jours)

Modélisation avancée

12. Savoir faire des courbes de Bézières en 2D et 3D.
13. Modéliser des formes complexes en utilisant les courbes.
14. Savoir modéliser un objet (type ressort) en 3D.
15. Comprendre l'importance des Normales et leur modification.
16. Savoir utiliser l'outil de sculpt dans Blender pour le BlockOut.
17. Savoir utiliser l'outil texte dans Blender.
18. Savoir utiliser les Metaballs dans Blender.
19. Mise en situation professionnelle : Savoir-faire une modélisation d'un asset stylisé (à partir d'un concept art), avec un rendu professionnel.