Blender (Modélisation, animation et rendu 3D)

Public Graphistes, infographistes, animateurs 3D, architectes
Pré-requis Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows)
Durée 35 heures (5 jours)
Objectifs Blender est un outil de création 3D gratuit mais très puissant. Il vous permettra de modéliser, animer, faire vos rendus 3D, ainsi que la préparation à l'impression 3D
Formalisation à l'issue de la formation : Attestation de fin de formation

Ergonomie

- Gestions des fenêtres
- Gestion du curseur 3D
- Plans de travail pré-configurés
- Créer son plan de travail
- Plans de travail pré-configurés
  Créer son plan de travail
- Préférences système et addons
- Échelles
- Calques

Modeling

- Modélisation par association de primitives
- Modélisation par maillage éditable
- Modélisation par spline
- Outils sculpt
- Modificateurs
- Les geometryNodes
- Mesures des volumes
- Fonctions d'impression 3D

Rendu

- Les moteurs de rendu (Eevee et Cycle)
- Rendu standard
- Gestion des caméra
- Débruitage
- Matériaux
- Éclairages standards et avancés
- Environnement
- Mapping de textures
- Préférences de rendus
- Corrections de couleurs

Animations

- Key framing
- Chemins
- Contraintes
- Physiques
- Baquing
- Tracking
- Animation squelettique
- Animation paramétriques

Post-Production

- Interface de production
- Gestion des nodes
- Effets



Lieu de la formation : 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel
Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire
1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur