Blender - Initiation (cycle long)

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
10 jours / 70 h

Référence :
GRA-BLE-1574

Public :
Toute personne voulant connaître les différentes étapes de création en infographie 3D.
Connaître un logiciel de création est un plus, tel que Photoshop.

Personnes en situation de handicap :
Vous êtes en situation de handicap et vous souhaitez faire une formation ?
Merci de bien vouloir nous contacter en amont afin d'étudier ensemble vos besoins et les solutions les plus adaptées.

Objectifs de développement des compétences :
Etre capable de réaliser des visuels 3D avec une qualité professionnelle.
Savoir modéliser, texturer, éclairer et générer des objets du quotidien.
S'initier à l'animation.

Compétences développées :
Se repérer dans l'interface de Blender:
L'espace 3D - La modélisation - Les textures - Les lumières - Les moteurs de rendu : Eevee & Cycles
Le compositing - L'animation - Les geometry Nodes - Le sculpture 3D

Pré-requis :
Avoir des connaissances de l'environnement Windows, Mac OS ou linux.
Connaissance d'un logiciel de création.

Méthodes Pédagogiques mobilisées :
Les prestations de formation sont assurées par des formateurs professionnels qui utilisent des moyens pédagogiques adaptés.
Dans le cadre de session intra entreprise, possibilité de travailler sur vos projets afin de répondre à vos besoins spécifiques. Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

Répartition du temps (environ) :
Théorique 45%, Pratique 55%

Modalités d'évaluation :

1 - Questionnaire d'évaluation à chaud rempli par le stagiaire en fin de formation.
2 - Questionnaire d'évaluation à froid de la mise en oeuvre des compétences, rempli par le stagiaire environ 6 mois après la fin de formation.

Moyens techniques mobilisés :

En présentiel :
- Salle(s) de cours équipée(s) des moyens audiovisuels (vidéoprojecteur + écran) avec le matériel adapté à la formation. Pour cette formation, un ordinateur par stagiaire est nécessaire équipé du logiciel. Nous pouvons le fournir au besoin sur simple demande.
- Supports de cours pédagogiques imprimés et/ou numérisés.

A distance ou en formation mixte :
- Un ordinateur pour chaque stagiaire équipé d'une webcam, d'un micro, d'une connexion haut débit, du logiciel objet de la formation et ayant un outil de visio-conférence installé en amont.
- Support de cours numérique fourni par nos soins.

Assistance technique et pédagogique :

En présentiel : Assistance technique et pédagogique assurée par nos formateurs.

A distance ou en formation mixte :
L'assistance technique est assurée par nos équipes par mail ou par téléphone au 05 24 61 30 79.
Nos formateurs assurent l'assistance pédagogique en mode synchrone durant les face à face à distance.

Modalité et délai d'accès à la formation :

Sur inscription.
UNIVERS FORMATION s'engage à prendre en charge votre demande sous un délai de 48h et à proposer des dates d'entrée en formation sous un délai de 15 jours, en fonction de vos disponibilités et de celles du formateur pressenti.
Votre rapidité de réponse sur toutes les questions administratives et questionnaires de positionnement permettra d'accélérer le démarrage de votre formation.

Tarif :

Nous contacter pour devis personnalisés.

Programme de la formation

Rappel

Qu'est-ce que l'infographie 3D ?
Histoire & Pourquoi utiliser Blender ?
La communauté Blender

1. JOUR 1 - L'interface : Décortiquer les outils et fenêtre du logiciel - (07h00)

exercice 1 : personnalisation, viewport, outliner, menus
exercice 2 : les gizmos, les primitifs, le mode editable
exercice 3 : edit mode, le curseur
exercice 4 : les principaux raccourcis clavier

2. JOUR 2 - Modélisation : dessiner, mettre en volume - (07h00)

Interface : personnalisation, viewport, outliner, menus
exercice 1 : les gizmos, les primitifs, le mode editable
exercice 2 : edit mode, le curseur
exercice 3 : modéliser un objet du quotidien
exercice 4 : initiation à la modélisation avec Geometry Node

3. JOUR 3 - Dépliage UV : appliquer une texture comme un professionnel - (07h00)

exercice 1 : explication du dépliage UV - une planche UV c'est quoi ?
exercice 2 : déplier ses premiers objets modélisés
exercice 3 : Optimiser son dépliage
exercice 4 : Initiation au baking
exercice 5 : Initiation aux UDIMs et au PBR

4. JOUR 4 - Texture & Shaders : le PBR et de la couleur sur vos créations - (07h00)

exercice1 : shader editor
exercice 2 : Maîtriser ses couleurs - Organiser et collecter des images référence
exercice 3 : appliquer une image sur un objet 3D
exercice 4 : Différence entre une texture et un shader
exercice 5 : Créer des textures et des shaders réalistes
exercice 6 : peindre sur ses objets 3D un visuel

5. JOUR 5 - Lighting : éclairer vos scènes 3D comme un professionnel - (07h00)

exercice 1 : les différents types de lumière
exercice 2 : l'éclairage 3 points
exercice 3 : HDRI - Sky texture
exercice 4 : le studio lighting
exercice 5 : les lights probe (Eevee)
exercice 6 : Optimiser son éclairage

6. JOUR 6 - Rigging / Animation : animer vos personnage, caméra et objets - (07h00)

exercice 1 : Les armatures
exercice 2 : Le skinning
exercice 3 : L'animation
exercice 4 : Les blend-shapes

exercice 5 : Initiation à la physique sous blender (destruction, fluide, etc...)

7. JOUR 7 - Rendering : les rendus - générer ses propres images - (07h00)

exercice 1 : Choisir son moteur de rendu Eevee ou Cycles
exercice 2 : Connaître les formats
exercice 3 : Connaître et rendre des passes pour le compositing
exercice 4 : Comment faire des rendus avec une renderfarm

8. JOUR 8 - Compositing : l'art de sublimer ses images - (07h00)

exercice 1 : Compositer avec photoshop, after effects ou nuke
exercice 2 : Le compositor dans Blender
exercice 3 : Ajouter de la DOF avec la passe Zdepth
exercice 4 : Les 10 commandements : sublimer son image en 10 étapes
exercice 5 : Initiation aux VFX et tracking 3D sous blender
LES +

9. JOUR 9 - Sculpting : en route vers l'impression 3D artistique - (07h00)

exercice 1 : les différentes «brushes»
exercice 2 : Sculpter un buste réaliste. Les techniques inratables
exercice 3 : Sculpter du bois, du béton, un logo
exercice 4 : Préparer son objet 3D pour l'impression

10. JOUR 10 - Les Geometry Nodes : motion design & modélisation paramétrique - (07h00)

exercice 1 : C'est quoi un «field»? Le paramétrique, kezako ?
exercice 2 : modéliser un arbre, créer un terrain en displace
exercice 3 : Motion Design : animer des mesh et des couleurs avec Geometry Node

Nous contacter :

UNIVERS FORMATION : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 28/11/2022