Blender - Initiation (cycle court)

Format :
Présentiel et/ou Distanciel

Durée :
5 jours / 35 h

Référence :
GRA-BLE-1576

Public :
Avoir des connaissances de l'environnement Windows, Mac OS ou Linux.
Connaissance d'un logiciel de création.

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 :
Cette formation vous permet d'acquérir les bases de l'infographie 3D en utilisant le logiciel libre Blender.
Savoir gérer un projet en organisant ses idées, ses images référence et ses fichiers pour créer des visuels 3D et des animations comme un professionnel.
Générer et exporter ses images au format souhaité.

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 ?
Pourquoi utiliser Blender ?
La communauté Blender sur internet

1. JOUR 1 - MODELISATION 3D : 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

2. JOUR 2 - TEXTURES & SHADERS : de la couleur sur vos créations - (07h00)

exercice 1 : shader editor
exercice 2 : dépliage UV
exercice 3 : appliquer une image sur un objet 3D
exercice 4 : les shaders
exercice 5 : la sculpture digitale
exercice 6 : peindre sur ses objets un visuel

3. JOUR 3 - LIGHTING : éclairer vos scènes 3D comme un professionnelle - (07h00)

exercice 1 : les différents types de lumière
exercice 2 : l'éclairage 3 points
exercice 3 : HDRI
exercice 4 : le studio lighting
exercice 5 : les lights probe

4. JOUR 4 - RENDERING : générer vos propres images - (07h00)

exercice 1 : les moteurs de rendu CYCLES & EEVEE
exercice 2 : Les formats d'images
exercice 3 : exporter vos images

5. JOUR 5 - COMPOSITING, ANIMATION : sublimer vos images et vos vidéos - (07h00)

exercice 1 : le compositor
exercice 2 : les 10 effets pour obtenir une image professionnelle
exercice 3 : les bases de l'animation : animer une caméra, un objet, un personnage
LES +
Analyse de visuels professionnels
Comprendre les étapes du photoréalisme
Créer des textures et shaders réalistes
Initiation à l'animation : animer un personnage, animer une caméra
Créer vos propres vidéos

Nous contacter :

UNIVERS FORMATION : 05 24 61 30 79

Version mise à jour le 19/10/2023