SKILLS CAMPUS
Training & Certification Center

Blender, s'initier à la création 3D

-Réference: **DPIC-62** -Durée: **4 Jours (28 Heures)**

Les objectifs de la formation

- Prendre en main l'interface de Blender
- Modéliser et animer des objets en 3D
- Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets
- Gérer l'éclairage et le rendu des objets

A qui s'adesse cette formation ?

POUR QUI :

- Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.

Programme

- **Interface utilisateur**
  - Les vues 3D, orbite, panoramique, depuis la caméra.
  - Organiser la vue 3D avec des calques.
  - Le panneau des propriétés.
  - Le mode objet et les relations simples entre objets.
  - Travaux pratiques Installer Blender.
  - Créer une vue.
- **Création et modification d'objet**
  - La sélection rectangulaire, circulaire, lasso.
  - Les courbes de Bézier.
  - Extrusion le long d'une courbe.
  - Transformer des objets.
  - L'outil Simple Deform.
  - Modéliser avec la fonction Extrude.

Programme

- Modélisation basique, points, arrêtes, faces.
- Les modificateurs : Array, Boolean, Edge.
- Travaux pratiques Concevoir de nouveaux objets.

- **Conception des matériaux et textures**
  - Assigner des matériaux aux objets.
  - La création de matériaux simples et nodaux.
  - Les shaders surfaciques, diffuse et spéculaire.
  - Placer et assigner des textures.
  - Les shaders volumétriques.
  - Travaux pratiques Application des effets textures.

- **UV Mapping et texture Painting**
  - Dépliage UV, test et correction.
  - Utiliser l'UV Mapping sur les matériaux.
  - Création de la texture directement sous Blender.
  - Export du dépliage.
  - Enregistrer le rendu sur une texture UV (Bake).
  - Travaux pratiques Plaquer une image sur un UV.

- **Gestion de l'éclairage et du rendu**
  - Les différents types de lumières.
  - Couleurs, intensité, distance et ombrage.
  - Les rendus en images fixes.
  - Manipulations relatives aux caméras, focale, positionnement et profondeur de champ.
  - Dimensions de sortie.
  - Format du rendu.
  - Anti-crénelage.
  - Rendu au travers de différents moteurs.
  - Travaux pratiques Réaliser un rendu avec éclairage.

- **Compositing**
  - Les bases du compositing.
  - L'éditeur de séquence vidéo.
  - Les noeuds de compositing.

Programme

- Travaux pratiques Composer une image.

- **Moteur physique et particules**
  - Bases du moteur physique et gestion des particules.
  - Physique (corps souples, corps rigides).
  - Particules génériques, dynamiques, statiques.

- **Gestion des animations**
  - Notion d'images clés et de Timeline.
  - Création d'images clés : Position Rotation Echelle.
  - Présentation de Graph Editor.
  - Animer les propriétés de l'interface.
  - Travaux pratiques Réaliser une animation.

(+212) 5 22 27 99 01

(+212) 6 60 10 42 56

Contact@skills-group.com

Nous sommes à votre disposition :
De Lun - Ven 09h00-18h00 et Sam 09H00 – 13H00

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7éme étage N° 30
Casablanca 20340, Maroc