

## FICHE PEDAGOGIQUE BLENDER 3D INITIATION

<b>Code</b>	BLENI
<b>Localisation</b>	Synthèses 4, allée de la Bourgonnette 35000 Rennes
<b>Type de formation</b>	Formation courte
<b>Durée</b>	5 jours
<b>Public visé</b>	Salariés, demandeurs d'emploi, particuliers
<b>Prérequis</b>	Maîtriser l'environnement informatique
<b>Objectifs</b>	Initiez-vous aux fondamentaux de la création 3D avec Blender : réalisez une courte animation d'un objet que vous aurez modélisé, texturé et mis en lumière
<b>Programme pédagogique</b>	<p><b>L'espace 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Structure de l'objet</li> <li>● Les systèmes de coordonnées</li> <li>● Les repères</li> <li>● Les sélections</li> <li>● Les affichages</li> <li>● Translation, Rotation , Échelle</li> </ul> <p><b>Maitriser L'interface de Blender</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● La vue 3D (View)</li> <li>● La scène, la caméra</li> <li>● Les fenêtres d'éditations (Editor Type)</li> <li>● Manipulation : fenêtres, menus, onglets, sliders, panel.</li> <li>● Les datablock</li> <li>● Les différents mode et tiroirs des fenêtres d'édition</li> </ul> <p><b>La modélisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les polygones : Sommet, Arêtes, Faces (Vertices, Edges, Faces)</li> <li>● Introduction à la topologie.</li> <li>● Extrusion, Révolution</li> <li>● Subdivide, Knife</li> <li>● Les modificateur Generate</li> <li>● Les courbes (Curves)</li> </ul> <p><b>La lumière</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les lamps (Point, area, spot, sun, hemi)</li> <li>● Key light, back light, Fill light</li> <li>● Lumière d'ambiance (world)</li> <li>● Ombres du Raytracing</li> </ul> <p><b>Les matériaux</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Propriétés des matériaux</li> <li>● Les différents types de Shaders (diffuse, spéculaire, émittance, reflets, transparence)</li> <li>● Matériaux multiples</li> <li>● Gestion des ombres sur un matériau (Shadows)</li> </ul> <p><b>Les textures</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les textures procédurales (texture générées par la machine peu gourmandes en ressources)</li> <li>● Les textures images</li> <li>● Plaquage de texture</li> <li>● Le dépliage Uv</li> <li>● Le texture Paint</li> </ul> <p><b>L'animation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Les images clefs</li> <li>● Animation linéaire</li> <li>● La Timeline (fenêtre de visualisation des images clef)</li> <li>● Le Dope Sheet (fenêtre de gestion des images clefs)</li> <li>● Le Graph Editor (fenêtre des coordonnées des images interpolées)</li> <li>● Les Shape keys (morphing)</li> </ul>

	<b>Le rendu</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Cycles</li><li>● Les rendersLayers</li><li>● Optimisation des calculs du rendu</li><li>● Le rendu par passe</li></ul>
<b>Code CPF</b>	237359
<b>Coût horaire</b>	Contactez-nous
<b>Validation</b>	Préparation Certification TOSA Logiciel