

Blender Initiation

▶ Durée	35 heures -5 jours
▮ Niveau	Initiation
👤 Public	Toute personne souhaitant réaliser des objets en 3D grâce à Blender. Le module initiation de Blender est destiné à tous les futurs utilisateurs souhaitant se familiariser avec le logiciel. Du graphiste freelance à la société voulant évoluer vers le logiciel libre.
⚙️ Pré-requis	Connaissance de l'ordinateur et quelques bases en modélisation serait un plus.
📈 Objectifs pédagogiques de la formation	Acquérir les connaissances indispensables pour maîtriser les bases de la modélisation 3D avec le logiciel libre et gratuit BLENDER. S'initier à la composition et la modélisation de scènes 3D avec Blender ainsi qu'à l'éclairage, texturage et rendus pour la composition d'images fixes. Appréhender l'interface et les raccourcis clavier pour une meilleure efficacité.
👤 Animateur/ Formateur	Formateur Blender 3D exerçant dans le domaine de la création graphique, animation depuis plus de 10 ans.
🔧 Moyens d'évaluation mis en œuvre	Une évaluation des acquis sera réalisée suite au suivi de ce stage. Les résultats seront remis aux stagiaires suite à leur correction par le formateur.

PARIS

LYON

MARSEILLE

NICE

MONTPELLIER

STRASBOURG

LILLE

NANTES

TOULOUSE

Programme 1/2

Présentation du logiciel Blender

- ▶ Historique rapide
- ▶ Le logiciel libre?
- ▶ Avantages et inconvénients
- ▶ Pour quels types de projets?
- ▶ Fonctionnalités

Navigation

- ▶ Le Pavé numérique
- ▶ La Souris
- ▶ Manipulations de base en mode objet

**KOUROS FORMATION, une marque GRAPHIK CHANNEL**

Sarl au capital de 20.000€ enregistrée sous le numéro de Siret : 492 486 121 00022

Numéro de déclaration : 11 75 41 542 75

11 rue Jouye Rouve - 75020 Paris • 01.83.56.08.28 • info@kouros.fr • www.kouros.fr

Programme 2/2

L'interface de Blender

- ▶ Le Menu Utilisateur
- ▶ Menu outils objets
- ▶ La vue 3D
- ▶ Le timeline
- ▶ L'outliner
- ▶ Le menu properties
- ▶ Organiser son espace de travail
- ▶ Utiliser les outils de sélection
- ▶ Travailler en mode objet
- ▶ Travailler en mode édition
- ▶ Créer des volumes
- ▶ Gérer l'éclairage
- ▶ Créer des ombres propres
- ▶ Créer des ombres portées
- ▶ Positionner une caméra
- ▶ Gérer les déplacements
- ▶ Gérer les rotations
- ▶ Gérer les modifications d'échelles.

Les modifiers

- ▶ Notion de modifier non destructif
- ▶ Utilisation des piles de modifiers
- ▶ Exercice: une première modélisation : une tasse

Material et texture

- ▶ Présentation générale des matériaux
- ▶ Prévisualisation et options de prévisualisation
- ▶ Panneau et indices des matériaux
- ▶ Textures et matériaux rapides
- ▶ Textures procédurales et textures d'images
- ▶ Réalisation de matériaux complexes
- ▶ Plaquages 2D
- ▶ L'onglet material
- ▶ L'onglet texture
- ▶ Notion d'UV mapping
- ▶ Dépliage UV
- ▶ Suite de l'exercice : texturer notre tasse , effectuer un rendu.

World et éclairage sous Blender

- ▶ Le panneau world
- ▶ Utilisation des maps HDRI
- ▶ L'éclairage et les différents types de lampes
- ▶ Exercice: Création d'un système d'éclairage à trois points
- ▶ Blender et les courbes Bezier
- ▶ Utilisation en 2D ou en 3D
- ▶ Modélisation par courbe
- ▶ L'objet text
- ▶ Exercice : Création d'un logo 3D en vectoriel à partir d'une image 2D.

Les Armatures

- ▶ Visualisations des armatures
- ▶ Un système de calque spécifique
- ▶ Les Armatures en modes Edit
- ▶ Le mode pose
- ▶ Le parentage
- ▶ Gestion des bones
- ▶ Les contraintes
- ▶ Workflow
- ▶ Exercice : Rigging d'une main.

L'animation dans blender techniques fondamentales

- ▶ L'animation par insertion de clés
- ▶ Séparer les clés de rotation , taille , et localisation
- ▶ Raccourcis à retenir
- ▶ Tout est animable
- ▶ Exercices : Animation d'un ballon, création d'un turnaround sur un objet.

Le composting avec Blender

- ▶ Utilisation du node éditeur
- ▶ Le concept du système de noeuds
- ▶ Présentation des noeuds principaux
- ▶ Exemples d'utilisations
- ▶ Exercices: Créer un flou de mise au point/ Effet sabre laser.