



Autres logiciels 3D

Blender - Modélisation et animation 3D

5 jours (35h00) | A 5/5 | BLEND | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel

Formations Digital & Multimédia > 3D et animation > Autres logiciels 3D

Contenu mis à jour le 13/10/2023. Document téléchargé le 13/08/2024.

Objectifs de formation

A l'issue de cette formation, vous serez capable de :

- Modéliser des objets complexes
- Mettre en scène les éléments
- Créer et modifier des objets
- Utiliser les lumières
- Gérer les caméras et finaliser une scène 3D.

Modalités, méthodes et moyens pédagogiques

Formation délivrée en présentiel ou distanciel* (blended-learning, e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance).

Le formateur alterne entre méthode** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation).

Variables suivant les formations, les moyens pédagogiques mis en oeuvre sont :

- Ordinateurs Mac ou PC (sauf pour certains cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel)
- Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne
- Supports de cours et exercices

En cas de formation intra sur site externe à M2i, le client s'assure et s'engage également à avoir toutes les ressources matérielles pédagogiques nécessaires (équipements informatiques...) au bon déroulement de l'action de formation visée conformément aux prérequis indiqués dans le programme de formation communiqué.

* nous consulter pour la faisabilité en distanciel

** ratio variable selon le cours suivi

Prérequis

Très bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de Windows ou OS X). La pratique d'un logiciel de création d'images est fortement souhaitée.

Public concerné

Réalisateurs d'animations, techniciens de l'audiovisuel (monteurs, truquistes vidéo) et infographistes 2D et 3D.

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence élargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

Programme

Jour 1

Rappels des bases 3D et interface

- Structures vertex, edge, face, poly et mesh
- Présentation et manipulation de l'espace de travail
- Gestion des préférences
- Organisation des outils
- Réglage avancé des outils 3D
- Ajustement des réglages graphiques
- Gestion des préférences et personnalisation

Modélisation

- Création avec les primitives
- Manipulations en 3D
- Création de formes 2D et import d'Illustrator
- Conception avec les combinaisons d'objets
- Outils spécifiques
- Gestion des modificateurs

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Réalisation d'un canapé design et d'une table basse

Jour 2

Modélisation avancée en poly

- Edition des maillages
- Technique de modélisation
- Pertinence des modificateurs
- Analyse de la topologie
- Opérations combinées
- Gestion des objets et des éléments
- Gestion du lissage et des structures
- Approches du lissage dynamique
- Modélisation pour l'animation

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- Modélisation d'un iMac

Jour 3

Texturing

- Premières notions sur l'éditeur de matériaux
- Les procédurales
- Usage des images
- Interaction entre moteur de rendu et Texturing
- Développé UVW
- Préparation de bitmap pour Texturing
- Vertex Mapping

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Texturage d'une bouteille de parfum*

Jour 4

Mise en scène

- Caméras et réglages
- Lumières
- Bases sur l'illumination globale
- Placement de caméras
- Lumière avancée
- Radiosité
- Effets volumétriques

Animation

- Création d'images clés
- Exploitation de l'éditeur graphique
- Gestion du panneau Mouvement
- Création d'une animation simple
- Optimisation d'animations

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Création d'un jingle à partir d'un logo en métal*

Jour 5

Rendu

- Paramètres de rendu basique
- Rendu en Raytracing

Mise en scène et rendu

- Caméra
- Rendu et gestion du rendu en réseau
- Finalisation d'une scène 3D
- Exploitation des fichiers pour le compositing

Exemple de travaux pratiques (à titre indicatif)

- *Réalisation d'un rendu de bijou*

Le contenu de ce programme peut faire l'objet d'adaptation selon les niveaux, prérequis et besoins des apprenants.

Modalités d'évaluation des acquis

- En cours de formation, par des productions

- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation

Accessibilité de la formation

Le groupe M2i s'engage pour faciliter l'accessibilité de ses formations. Les détails de l'accueil des personnes en situation de handicap sont consultables sur la page Accueil et Handicap.

Modalités et délais d'accès à la formation

Les formations M2i sont disponibles selon les modalités proposées sur la page programme. Les inscriptions sont possibles jusqu'à 48 heures ouvrées avant le début de la formation. Dans le cas d'une formation financée par le CPF, ce délai est porté à 11 jours ouvrés.