

Autres logiciels 3D

Blender

5 jours (35h00) | ★★★★★ 5/5 | BLEND | Évaluation qualitative de fin de stage |
Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

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



À l'issue de ce stage 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.

Niveau requis

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, aux techniciens de l'audiovisuel (monteurs, truquistes vidéo) et aux 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 émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les 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.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

Programme

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

Modélisation avancée en poly

- Édition 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

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

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
- Réalisation d'une animation
- Optimisation d'animations

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

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)