



FICHE PÉDAGOGIQUE

BLENDER 3D : Niveau initiation

Objectifs	Initiation aux fondamentaux de la création 3D avec Blender : réalisez une courte animation d'un objet que vous aurez modélisé, texturé et mis en lumière.		
Type	Formation courte	Durée	5 jours
Public Visé	Salariés, demandeurs d'emploi, particuliers		
Prérequis	Maîtriser l'environnement informatique		
Evaluation	Tests de positionnement en entrée et sortie de formation		
Validation	Préparation Certification TOSA Logiciel		

Programme pédagogique	<p>L'espace 3D</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Structure de l'objet ▪ Les systèmes de coordonnées ▪ Les repères ▪ Les sélections ▪ Les affichages ▪ Translation, Rotation , Échelle <p>Maitriser L'interface de Blender</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ La vue 3D ▪ La scène, la caméra ▪ Les fenêtres d'éditations ▪ Manipulation : fenêtres, menus, onglets, sliders, panel ▪ Les datablock ▪ Les différents mode et tiroirs des fenêtres d'édition <p>La modélisation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les polygones : Sommet, Arêtes, Faces (Vertices, Edges, Faces) ▪ Introduction à la topologie ▪ Extrusion, Révolution ▪ Subdivide, Knife ▪ Les modificateur Generate ▪ Les courbes <p>La lumière</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les lamps (Point, area, spot, sun, hemi) ▪ Key light, back light, Fill light ▪ Lumière d'ambiance (world) ▪ Ombres du Raytracing <p>Les matériaux</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Propriétés des matériaux ▪ Les différents types de Shaders (diffuse, spéculaire, emittance, reflets, transparence) ▪ Matériaux multiples ▪ Gestion des ombres sur un matériau <p>Les textures</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les textures procédurales (texture générées par la machine peu gourmandes en ressources) ▪ Les textures images ▪ Plaquage de texture ▪ Le dépliage Uv ▪ Le texture Paint <p>L'animation</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Les images clefs <p>Animation linéaire La Timeline (fenêtre de visualisation des images clef) Le Dope Sheet (fenêtre de gestion des images clefs) Le Graph Editor (fenêtre des coordonnées des images interpolées) Les Shape keys (morphing)</p> <p>Le rendu</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Cycles ▪ Les rendersLayers ▪ Optimisation des calculs du rendu ▪ Le rendu par passe 		
Code CPF	237359	Localisation	St-Pierre