

Formation Blender pour les graphistes

Formation éligible au CPF, contactez-nous au 22 519 09 66

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 100,00 CHF (standard) 1 680,00 CHF (remisé)
■ Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
■ Pré-requis :	Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances des outils graphiques complémentaires (Photoshop ou Gimp / Illustrator ou Inkscape).
■ Objectifs :	Utiliser les fonctionnalités principales de Blender et les principes de base de la modélisation afin de créer des objets 3D. Connaître les principales fonctions d'éclairage, de caméra et de mise en scène afin de réaliser une composition équilibrée. Créer des matériaux et les appliquer afin de reproduire des textures. Importer des fichiers extérieurs et les adapter au projet afin d'enrichir une composition. Être en mesure de réaliser les réglages de rendus afin de produire des images répondant aux contraintes souhaitées.
■ Modalités d'évaluation certificative :	Deux évaluations de 45mn, une à mi-parcours et l'autre en fin de parcours. Déroulement sur la plateforme en ligne du Certificateur. Validation par un jury professionnel.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	<ul style="list-style-type: none"> • Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.

<p>■ Modalités d'évaluation :</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
<p>■ Sanction :</p>	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
<p>■ Référence :</p>	CAO102395-F
<p>■ Note de satisfaction des participants:</p>	4,87 / 5
<p>■ Certification :</p>	<p>La formation prépare à la certification Modélisation 3D et rendu réaliste détenue par Formalisa, enregistrée le 01/06/2022 sous le numéro 6042 au Répertoire Spécifique de France Compétences .</p> <p>Taux de réussite : pas de données disponibles, calculé le 01/03/2025</p>
<p>■ Contacts :</p>	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73
<p>■ Modalités d'accès :</p>	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
<p>■ Délais d'accès :</p>	Variable selon le type de financement.
<p>■ Accessibilité :</p>	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction

A propos de Blender, historique, utilisation, fonctionnalités et philosophie de l'Open Source

Apréhender les fondamentaux

Appréhender l'interface

La scène de départ :

Le cube, la lumière, la caméra / vue du haut sur le plan x,y

X axe rouge / Y axe vert / Z axe bleu

Les différents menus

Organisation / réorganisation de l'espace de travail

Le curseur 3D

Utiliser l'outliner

Sélectionner les objets par le panneau d'outliner

Masquer et empêcher les modifications d'un objet

Gérer les collections

Naviguer dans les vues

Orbite

Panoramique

Zoom in et out

Vue depuis la caméra

Vue du haut, de face et de côté

Permuter en mode orthogonal / perspective

Réinitialise la vue sur le curseur 3D

Utiliser les modes de sélection

Tout sélectionner / désélectionner

Sélection rectangulaire

Sélection circulaire et modification de la taille de brosse

Sélection au lasso Ajouter / supprimer de la sélection

Sélection progressive

Inverser la sélection active

Sélection par les caractéristiques

Manipuler des primitifs « à la volée »

Déplacer un objet sur les 3 axes

Modifier l'échelle sur les 3 axes

Incliner sur les 3 axes

Contraindre une modification selon un axe

Annuler une modification

Réinitialiser position, échelle et rotation

Changer l'origine d'un objet

Manipuler des primitifs avec le panneau Transformation

Choix de la position selon les axes X,Y,Z

Choix de la rotation selon les axes X,Y,Z

Choix de l'échelle selon les axes X,Y,Z

Gérer le point de pivot de un ou plusieurs primitifs

Objet sélectionné

Centres individuels

Curseur 3D

Baricentre

Centre de la boîte englobante

Modifier les objets selon les différents axes

Comprendre la différence entre l'espace local et global

Comprendre le principe de normal

Effectuer des modifications 3D en fonction de ces différents espaces

Utiliser le parentage

Comprendre le principe de parentage

Créer et manipuler des objets empty

Parenter des objets à un objet empty pour simplifier ses modifications

Modéliser avec des formes primitives

Les types d'objets

les objets maillés

les courbes de Bézier

les métaobjets

Les types de formes « maillés »

Plan, cube, cercle, sphère UV, icosphère, cylindre, cône

Grille et singe

Maillage vide et anneau ou tore

Les types de formes « courbe »

Courbe et cercle de Bézier

Courbe et cercle NURBS

Chemin

Les Métaobjets

Boule, tube, cube

Plan, ellipsoïde

Modifier des primitives avec le mode edit

Mode de sélection de vertex, arêtes ou faces

Rotation, échelle et position

Extrusion de faces / arêtes / vertices

Séparer des vertices

Séparer un objet en 2 parties

Rendre un objet indépendant

Joindre deux objets indépendants

Joindre 2 parties d'un objet

Supprimer les doublons

Cloner un objet

Suppression / création de faces

Fonction Loop Cut and Slide

Fonction Spin

Edition proportionnelle

Atelier : Création de plusieurs objets en 3d à l'aide des modifications de base

Mode objet, mode édition / Édition de courbes de Bézier

Principe de la courbe de Bézier

La courbe de Bézier par défaut / le cercle

Options de manipulation des poignées

Fermer un tracé

Creuser un tracé fermé

Ajouter / supprimer des poignées

Modéliser avec les courbes de Bézier

Données des objets

Extrusion et biseautage

Fonction objet ruban

Fonction objet biseau

Atelier : Création d'un luminaire décoratif avec les courbes de Bézier

Le texte sous Blender

Édition de texte

Menu texte

Choix des typos et particularités

Réglages de base du texte

Texte sur chemin

Décalage

Extrusion

Biseautage

Résolution

Taper et bevel objects

Transformer le texte en objet maillé

Importer des objets textes en SVG

Atelier : Création d'une enseigne lumineuse

Modéliser à l'aide de modifieurs

Présentation générale

Subsurf

Array

Boolean et kitbashing

Mirror

Skrew

Skin

Solidify

Wireframe

Curve

Displace

Lattice

Simple Deform

Atelier : Modéliser plusieurs objets à l'aide des différents modifieurs

Comprendre les matériaux et textures

Présentation générale des matériaux

Prévisualisation et options de prévisualisation

Comprendre les différentes manières de créer des matériaux

Travailler avec le principled BSDF

Couleur de base

Metallique ou diélectrique

Le specular

La roughness

La transmissionL'émission

Les normales

Utiliser des textures PBR

Utilisation des différentes map pour créer des matériaux réalistes

Utiliser les texture coordinate et le node de mapping pour régler les textures

Atelier : Améliorer le rendu visuel des différentes modélisations avec des matériaux.

Eclairer avec les lumières

Comprendre l'éclairage du Monde

Définition d'un arrière plan

Ajouter une sky texture pour avoir un ciel

Utiliser des HDRIs

Comprendre comment bien éclairer

Présentation générale des lumières

Les différents types de lumières

Réglages des lampes

Principes de l'éclairage en 3 points

Atelier : Créer un studio pour pouvoir mettre en valeur un objet modélisé

Les caméras

Présentation générale des caméras

Focale

Positionnement

Profondeur de champ et les limites

Le passe partout

La zone de rendu

Comprendre les différents paramètres des moteurs de rendus

Présentation générale des rendus en images fixes

Dimensions

Eevee ou Cycles

Le denoising

L'espace colorimétrique

Atelier : Faire un rendu packshot réaliste d'un objet créé précédemment ainsi que d'une animation de titre.