

CONCEPTION 3D « DESIGN & COMMUNICATION » SUR BLENDER – APPROFONDISSEMENTS

Mettez en valeur vos produits dans des scènes adaptées, en simulant un shooting photo pour un prototype qui n'a même pas encore vu le jour ou en dévoilant son fonctionnement dans une animation détaillée.

Tous les formats sont envisageables : De la vidéo numérique aux visuels photo réalistes.

Compétences visées :

- Animer des objets
- Mettre en scène, effectuer le rendu et exporter son objet

Objectifs pédagogiques :

À l'issue de la formation le stagiaire sera capable de :

- Identifier les outils d'animation et leurs usages
- Employer les outils d'animation
- Etablir une scène (Eclairage, Caméra)
- Choisir les paramètres de rendus et d'export adaptés au projet

Méthodes pédagogiques

Apports de contenus

Alternance de méthodes pédagogiques

Expérimentation : apprentissage par le faire

Moyens techniques

Ordinateurs mis à disposition avec les logiciels dédiés

Ressources pédagogiques

Supports de cours accessibles et téléchargeables depuis une plateforme pédagogique LMS

Accès aux ressources partagées et communes de la SCIC Provence Numérique

Cette formation vous est proposée par la SCIC Provence Numérique grâce à notre expert :



Le formateur

Le formateur a des compétences techniques dans l'utilisation de Blender. Il a par ailleurs des compétences de formateur.

PROVENCE
NUMÉRIQUE

Juin 2022

PRÉ-REQUIS :

Etre à l'aise avec l'outil informatique
Connaître le logiciel Blender (Interface, navigation).

Avoir un produit ou un concept à mettre en valeur.

PUBLIC VISE :

Artisans, commerçants, TPE / PME, indépendants, associations, designers, particuliers.

DELAI D'ACCES :

Accès possible à la formation dans un délai de 15 jours après la signature de la convention de formation

MODALITES D'ADMISSION

Admission après entretien.

ACCESSIBLE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP :

Contactez notre référent handicap Pierre BROUARD : 04 85 88 03 22
handicap@provencenumerique.fr

DATES ET LIEUX DE FORMATION :

consulter le site
www.provencenumerique.fr/formations

DUREE :

14 heures
Formation en présentiel

PRIX :

700€ TTC

CONDITIONS :

3 personnes minimum

FINANCEMENT :

Prise en charge OPCO et entreprises

DISPOSITIFS D'EVALUATION EN COURS DE FORMATION :

Exercices pratiques
Réalisation d'un cas concret

SANCTION DE LA FORMATION :

Certificat de réalisation
Attestation de réussite

INDICES DE SATISFACTION * :

Taux de satisfaction général : NC
Taux de recommandation : NC
Taux de réalisation de la prestation : NC

*Les indicateurs sont mis à jour trimestriellement. « NC » signifie « Non Communiqué » lorsque le programme n'a pas encore fait l'objet de formations permettant le calcul des indicateurs.

F-TS-DesignBlender2-GT3D

PROGRAMME DE LA FORMATION

F-TS-DESIGNBLENDER2-GT3D

Accueil et Intégration :

- Présentation de l'organisation de la formation, du formateur, des objectifs pédagogiques, du déroulé et des contenus, des modalités d'évaluation .
- Prise en main de la plateforme pédagogique.

Module 1 : Les Bases de l'animation dans Blender - 6h

- Les images clefs et les interpolations
- Les fréquences d'images
- La Timeline
- Le Graph editor
- Les Contraintes
- Mises en situation sur cas pratique

Module 2 : Mise en scène et rendus d'un objet - 6h

- Caméra (navigation, paramètres et effets)
- Les techniques d'éclairage
- Les types de lumières
- Les réglages de lumières
- Choisir son moteur de rendu
- Panneau de rendus
- Panneau d'export
- Les formats d'export

Clôture de la formation

- Evaluations,
- Bilan

PROVENCE
NUMÉRIQUE

136 rue du Vieil Hôpital
84200 CARPENTRAS
SIRET 905 388 195 00018

CONTACT

Anne-Laure Pillard
Coordinatrice de formation
formation@provencenumerique.fr
04 85 88 03 22

Qualiopi
processus certifié

REPUBLICQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante :
ACTIONS DE FORMATION

