

MODÉLISATION 3D ET RENDU RÉALISTE SUR BLENDER – INITIATION

RS-6042 MODÉLISATION 3D ET RENDU RÉALISTE

Apprenez les bases de la modélisation 3D avec Blender.
Virtualisez un produit, appliquez des textures, des lumières, des scènes à vos modélisations, pour obtenir un rendu réaliste de vos produits.

Objectifs pédagogiques :

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

- Modéliser des objets sur logiciel Open source Blender, selon un plan ou des images de référence.
- Créer des matériaux et les appliquer aux modèles.
- Animer des objets avec Blender
- Mettre en scène, effectuer le rendu et exporter son objet
- Préparer la certification "Modélisation 3D et rendu réaliste"

Compétences visées

- Modéliser des objets 3D au moyen des outils de dessin et de création de formes, dans le but de la représentation de scènes 3D virtuelles.
- Importer des objets 3D assemblés au moyen des outils d'insertion et de chargement de composants 3D, dans le but de la représentation de scènes 3D virtuelles.
- Paramétrer les angles de vue virtuels de l'image de synthèse au moyen des outils de caméra dans le but de la définition des points de vue et trajets caméra valorisant le modèle numérique 3D
- Configurer les objets et matières de l'image de synthèse en utilisant les outils dédiés, dans le but de l'affichage de matériaux réalistes et du calcul de l'image de synthèse.
- Paramétrer les sources d'éclairage de l'image de synthèse en utilisant les outils dédiés dans le but de l'affichage et du calcul d'une ambiance lumineuse réaliste de la scène et de l'optimisation des retouches en post-production.
- Réaliser une image au moyen des paramètres du moteur de rendu dans le but de la production d'un livrable optimisé.

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 :



PRÉ-REQUIS :

Bonne maîtrise de l'outil informatique (Windows ou MacOS).

Connaissances d'un outil de modélisation 3D et/ou sensibilisation à l'imagerie numérique.

PUBLIC VISE :

Dessinateurs, modeleurs, designers, infographistes 2D et 3D, illustrateurs, monteurs, truquistes, photographes

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 et MODALITE :

28 heures

Formation en présentiel

PRIX :

2280€ TTC certification incluse

CONDITIONS :

2 personnes minimum

FINANCEMENT :

Prise en charge OPCO et entreprises

Eligible au CPF

DISPOSITIFS D'EVALUATION :

Positionnement initial

Evaluation certificative en cours de formation -

Mise en pratique

Evaluation finale

SANCTION DE LA FORMATION :

Certificat de réalisation

Attestation de formation

Parchemin de certification pour les parcours certifiants

SUITES DE PARCOURS :

Perfectionnements sur Blender

INDICES DE SATISFACTION * :

Taux de satisfaction général : 85%

Taux de recommandation : 100%

Taux de réussite : 100%

*Les indicateurs sont mis à jour trimestriellement.



Le formateur

Le formateur est un professionnel dans le domaine de l'infographie et de la modélisation 3D et utilise Blender dans son usage professionnel.

PROGRAMME DE LA FORMATION

F-TS-MOD3DBLENDER_FM_GT3D

Accueil, Intégration et positionnement

Module 1 : Modéliser en 3D et texturer avec le logiciel Blender - 2 jours

S'orienter dans l'interface :

Présentation du logiciel et de l'interface

Identifier les outils :

- Présentation des outils : La navigation, référentiels, raccourcis de base et principaux addons
- Architecture de données : Dans le fichier .blend (Collections, objets...) et dans le dossier du projet (Arborescence)

Appliquer les outils de modélisation :

- Création d'un objet simple : Les Primitives et les Curves
- Actions de base : Sélection, déplacements, rotation, échelles
- Les relations : Contraintes, Parentage

Employer les modificateurs :

- Les modificateurs : Mirror, solidify, bevel, boolean...
- Edition d'un objet : Edit mode, Actions sur les vertices, arêtes et faces (Découpe, insertion, extrusion...)

TP : Modélisation un objet

- Création de matériaux
- Import de textures
- Attribution de matériaux
- Ressources : Librairies de modèles 3d et de textures
- Import d'objets : Formats d'import et paramètres
- Importer une image de référence
- Notions d'UV map : Principes, usages et options de dépliage

Epreuve évaluative de certification

Module 2 : Créer des animations, des scènes et des rendus avec le logiciel Blender- 2 jours

- Réglages du fichier d'animation : Frame rate, espaces de travail
- L'interface d'animation : Les menus, les fenêtres et leurs fonctions
- Les images clefs : Création, modifications, interpolations
- Les actions : Création et gestion
- Exercice pratique : Création d'une animation
- Mise en place d'une caméra : Configuration (résolution, guides, et autres paramètres), navigation
- Caméra et relations : Suivre un chemin, suivre, un sujet
- Les différentes lumières : Objets (Points, Sun, Area...) et environnements (HDRI...)
- Techniques d'éclairage : Notions de base d'éclairage d'un sujet
- Mettre en place son éclairage : Choisir ses lumières, les disposer et les régler
- Les moteurs de rendu : Présentation de Cycles et Eevee (Utilisations et limites)
- Réglages des paramètres avec Cycles : Calculs de lumières, samples, denoiser...
- Réglages des paramètres avec Eevee : Lumières et ombres, AO, réflexion...
- Gestion des rendus : Formats d'export, VSE
- Exercice pratique : Effectuer un rendu
- Les calques de vues : L'utilisation des calques de vue
- Le compositing dans Blender : Mixer les calques de vues, ajouter des effets et retouches
- TP : Réglage d'une scène et des rendus

Epreuve évaluative de certification

Validation de la Formation :

"Maîtrise des techniques de modélisation, rendu et animation 3D", inscrit au Répertoire Spécifique des Certifications et Habilitation, délivré à "FORMALISA" sous le numéro RS 6042



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

RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

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

