

Plan de cours N° : 924

Durée : 3 jours (21h)

PARTICIPANTS / PRE-REQUIS

Graphistes, webmasters ou toute autre personne en charge de la création et de l'animation.

Utilisation de Photoshop.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

Identifier les composants de l'interface de Blender et les raccourcis clavier essentiels. Expliquer les concepts de base de la modélisation, des matériaux et des textures dans Blender. Créer des primitives et les extruder pour modéliser des bâtiments et des environnements naturels. Analyser les besoins en éclairage et en caméras pour créer des ambiances réalistes. Intégrer des matériaux procéduraux et des textures pour améliorer le réalisme des scènes. Evaluer la qualité des rendus et proposer des améliorations pour optimiser le réalisme. Concevoir et animer des scènes architecturales complètes, incluant des visites virtuelles. Diagnostiquer et résoudre les problèmes liés à la modélisation et à l'animation. Utiliser les outils de post-production pour affiner les rendus finaux. Explorer les fonctionnalités avancées comme les générateurs de particules et les scripts Python pour étendre les possibilités de Blender.

MOYENS PEDAGOGIQUES

Réflexion de groupe et apports théoriques du formateur

Travail d'échange avec les participants sous forme de réunion-discussion

Utilisation de cas concrets issus de l'expérience professionnelle

Validation des acquis par des exercices de synthèse

Alternance entre apports théoriques et exercices pratiques (en moyenne 30 et 70%)

Remise d'un support de cours.

Assistance post-formation d'une durée de 1 an sur le contenu de la formation via notre adresse mail dédiée formateurs@atp-formation.com

MOYENS PERMETTANT LE SUIVI DE L'EXECUTION ET DES RESULTATS

Feuille de présence signée en demi-journée,

Evaluation des acquis tout au long de la formation,

Questionnaire de satisfaction,

Attestation de stage à chaque apprenant,

Positionnement préalable oral ou écrit,

Evaluation formative tout au long de la formation,

Evaluation sommative faite par le formateur ou à l'aide des certifications disponibles.

MOYENS TECHNIQUES EN PRESENTIEL

Accueil des stagiaires dans une salle dédiée à la formation, équipée d'ordinateurs, d'un vidéo projecteur d'un tableau blanc.

MOYENS TECHNIQUES DES CLASSES A DISTANCE

A l'aide d'un logiciel comme Teams, Zoom etc... un micro et éventuellement une caméra pour l'apprenant, suivez une formation en temps réel et entièrement à distance. Lors de la classe en ligne, les apprenants interagissent et communiquent entre eux et avec le formateur.

Les formations en distanciel sont organisées en Inter-Entreprise comme en Intra-Entreprise. L'accès à l'environnement d'apprentissage (support de cours, labs) ainsi qu'aux preuves de suivi et d'assiduité (émargement, évaluation) est assuré.

Les participants recevront une convocation avec lien de connexion

Pour toute question avant et pendant le parcours, une assistance technique et pédagogique est à disposition par mail et par téléphone auprès de notre équipe par téléphone au 04.76.41.14.20 ou par mail à contact@atp-formation.com

ORGANISATION

Les cours ont lieu de 9h00-12h30 13h30-17h00.

PROFIL FORMATEUR

Nos formateurs sont des experts dans leurs domaines d'intervention

Leur expérience de terrain et leurs qualités pédagogiques constituent un gage de qualité.

ACCESSIBILITE

Les personnes atteintes de handicap souhaitant suivre cette formation sont invitées à nous contacter directement, afin d'étudier ensemble les possibilités de suivre la formation.

Plan de cours N° : 924

Durée : 3 jours (21h)

MISE A JOUR

26/07/2024

Plan de cours N° : 924

Durée : 3 jours (21h)

Concepts de base

- Qu'est que Blender ?
Etude des possibilités du logiciel
- L'interface de blender et les raccourcis clavier
- Notion de vues, de calques et d'objets

Modélisation

- Apprendre à construire un personnage, un environnement naturel, des bâtiments
Créer des primitives
Créer des formes, les extruder (mise en volume)
La modélisation booléenne
Les trajectoires d'extrusions
La modélisation organique par subdivisions de polygones
Grouper ses objets

Matériaux et textures

- Apprendre à texturer ses objets
Notions de matériaux et textures
- Apprendre à texturer ses objets
L'arborescence des matériaux
- Apprendre à texturer ses objets
Créer des matériaux standards et procéduraux
- Apprendre à texturer ses objets
Le mappage des matériaux : coordonnées et types

Lumières, caméras et atmosphères

- Apprendre à éclairer une scène, créer des ambiances, paramétrer ses caméras
Les différents types d'éclairages
Comment éclairer votre scène
Les différents types d'ombres
Configurer l'environnement
Créer une camera et lui assigner des contraintes
Utilisation des objets factices pour créer un studio virtuel

Animer des scènes

- Apprendre à animer ses caméras, créer une visite virtuelle
L'environnement d'une animation
La vue piste
Les hiérarchies simples
Cés et intervalles
Les trajectoires d'animation

Post production

- Editeur de nœud composite

Régler ses paramètres de sorties

- Gow
- Halo
- Flou focal
- Réglages images

Annexes

Pour aller plus loin dans le rendu et le réalisme

- Le générateur de particule
- Poils et cheveux
- Interfaçage avec un moteur de rendu externes

Etudes de quelques scripts Python pour les plugs-in

Pour étendre les possibilités du logiciel

- Import/Export

Les différentes ressources sur le web