



BLENDER

Modélisation 3D tous niveaux

Objectif : L'objectif de cette formation sera de tout vous apprendre sur la modélisation, on se concentrera uniquement sur les primitives de type (Mesh, Curve, Surface, MetaBall et Text). Faire en sorte que vous soyez capable de modéliser n'importe quoi en 3D à taille réelle avec tous les outils que l'on aura vu ensemble.

Tous les modèles seront fournis au niveau du module Ressources.

DURÉE : 23 heures d'E-learning

PRÉREQUIS : Savoir utiliser un ordinateur

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES : Action de formation et mise en situation sous forme d'exercice, évaluation des acquis en fin de formation.

METHODES PEDAGOGIQUES STAGIAIRES ET MOYENS TECHNIQUES : Formation au centre de formation Neoone ou possibilité de Visio.

Introduction

1

Introduction
Evolution Blender - 2021 -
Evolutions Blender 4.0 (évolution 2023)
Installation de Blender
Aperçu de Blender
Gestion du module Preferences

Interface utilisateur

2

Gestion du ViewPort
Gestion des vues
Partages des vues
Gestion des manipulateurs
Mode Objet / Edition
Création d'un tabouret - Exercice
Création d'une table - Exercice

Affichage, sélection, primitives de type Mesh

3

La sélection
Fonction afficher / cacher
Fonction Joindre / Séparer
Gestion des modes de vue
Gestion du point d'origine
Gestion des primitives de type Mesh

Création du train en LOW POLY

4

Quelques bases avant la création du train
Création de la locomotive
Création des wagons

Coloriage du train
Gestion de la texture du train

Primitive Curve

- 5 Introduction
Exercice- création d'une lampe de chevet
Gestion de la fonction Taper Object
Gestion de la fonction Object
Gestion de la fonction Path Animation

Primitive MESH – Outils de modélisation

- 6 Gestion du Outliner
Gestion des Collections
Fonction Suppression / Delete
Construction de faces
Fonction Subdivision
Gestion d'une Normal
Gestion de l'outil extrude
Gestion de l'outil Bevel
Gestion de l'outil Inset
Gestion du Menu Transform Orientation
Gestion du menu Transform Pivot Point
Gestion du menu select To
Gestion du menu de Snapping
Gestion du menu Proportional Editing
Gestion de l'outil Knife
Gestion de l'outil Bisect
Gestion de l'outil Knife Project
Gestion de l'outil Edge Loop
Gestion de l'outil Offset Edge Loop Cut
Gestion de l'outil Spin et Spin Duplicate
Gestion de la fonction Merge
Gestion de l'outil Shrink / Fatten
Gestion de l'outil Push / Pull
Autres outils de modélisations

Primitive Surface

- 7 Introduction
Exercice- création d'un pince Page
Gestion de l'onglet Active Spline
Gestion des types de primitive surface
Exercice - Objet de décoration
Exercice - création d'un thermos
Exercice - création d'un objet de type voiture, camion et bateau

Primitive MetaBall

- 8 Introduction
Gestion des bases
Gestion du mode Edition

Exercice - Conception d'un personnage

Primitive Text et insertion Logo

9

Introduction
Gestion de l'onglet Shape
Gestion de l'onglet Geometry
Gestion de l'onglet Font
Conversion de la primitive Text en Mesh
Introduction au logiciel Inkscape
Création d'un logo (Inkscape / Blender)

Gestion des menus en mode object

10

Menu File
Menu Edit
Menu Render
Menu Window
Menu Help
Menu Object

Gestion de la scène finale

11

Création des murs, sol, plinthe
Optimisation des objets
Création de la chaise en bois
Création de la table en bois
Création du meuble de cuisine
Création de la planche et de la fenêtre
Mise en place des objets

Gestion des matériaux / textures

12

Base sur les couleurs
Base sur les textures
Base sur le dépliage UV (Partie 01 et 02)
Module Shading
Finalisation des textures

Gestion de la caméra

13

Base
Options de la caméra
Gestion de plusieurs caméras

Gestion des lampes/world

14

Éclairage - World
Éclairage - Types de lampes
Éclairage - Gestion de scène à 3 lampes

Gestion des moteurs de rendu

15

Moteur de rendu Cycles
Moteur de rendu EEVEE
Moteur de rendu WorkBench

16

Rendu finale de la scène

Savoir exporter une image ou une vidéo de la scène finale

