

# Blender Initiation

## Détails

**Type de public visé :** Personnes amenées à développer une animation 3D (architectes, designers, illustrateurs, professionnels de l'audiovisuel) dans le cadre de leur profession.

**Pré-requis :** Maîtrise de l'outil informatique et Connaissance d'un logiciel de retouche photo ou de création vectorielle serait préférable.

**Objectif :** Savoir utiliser les différentes fonctionnalités de Blender afin de créer des images, des animations ou même des jeux en 3D.

**Moyens pédagogiques, techniques et d'encadrement :** Présentation sur vidéo projecteur, PC et connexion internet fournis, support de cours fournis.

**Modalités de suivi de l'exécution de l'action :** Feuille d'émargement et attestation de formation.

**Modalité d'évaluation des acquis :** Tests de contrôle des connaissances, évaluation à chaud.

**Durée :** 5 jours (5 x 7 heures).

## Programme

DECOUVERTE DE L'INTERFACE	RACCOURCI ET NOTIONS INDISPENSABLES	MODE OBJET	TYPE D'AFFICHAGE
Fenêtre information L'Outliner Barre d'outils Propriétés Ligne de temps	Naviguer dans la vue 3D Découverte du curseur 3D Orientation de la vue 3D	Sélectionner un objet Outils de transformation : déplacement, rotation, redimensionnement Ajouter et supprimer un objet Paramètre d'édition Point de pivot Dupliquer un objet / Instancier un objet Lier des objets Créer un groupe d'objet	Modes d'affichage de la vue 3D Modes d'affichage d'un objet
LES CALQUES	ORGANISER L'INTERFACE ET CUSTOMISER BLENDER	PREMIER RENDU	MODÉLISATION POLYGONALE
Gestion des calques	Diviser une fenêtre Fusionner deux fenêtres Ajouter une nouvelle fenêtre Préférences de l'utilisateur	Orienter facilement la caméra Réaliser et enregistrer un rendu Enregistrer son travail (.blend) Importer un élément d'un autre fichier .blend	Les modes de sélection (point, arête, face) Extrusion Créer et supprimer des faces Outils de coupe : Loop Cut et Knife Outil Snap Fusionner des points Subdivisions Extrusion circulaire Outils d'édition proportionnelle Joindre et séparer des objets Modifier l'origine d'un objet
LISSAGE	LES COURBES DE BÉZIER	OBJETS DE TYPES SURFACE ET TEXTE	MODIFICATEURS
Smooth et Mark Sharp Lissage par subdivision (Subdivision Surface)	Edition et paramétrage Méthodes pour donner de l'épaisseur à une courbe Controler la variation de	Découverte et paramétrage	Bevel Boolean Mirror Solidify

## Devictio Lyon

25 rue Roux Soignat  
69003 LYON  
Tél: 04 78 97 26 84 - Fax : 09 72 14 73 95  
formation@devictio.fr

## Devictio Paris

57 rue d'Amsterdam  
75008 PARIS  
Tél: 01 83 62 13 11 - Fax : 09 72 14 73 95  
formation@devictio.fr

l'épaisseur  
Convertir une courbe en maillage  
Utilisation des modificateurs Array et Curve

LES MATÉRIAUX	ECLAIRAGE	RENDU (BLENDER INTERNAL)	LES TEXTURES
<p>Les différents types de lampes Ambiant occlusion Environnement lighting Indirect Lighting (gather approximate)</p>	<p>Dimensions Anti-aliasing Shading Performance Formats de sortie</p>	<p>Les différents types de textures (procédurales, images, environnement map) Mapping et influence</p>	<p>Les différents types de dépliage Unwrap : Angle Based / Conformal Vérification du dépliage Cloutage / Décloutage Utilisation du mode texture paint pour créer une texture Export de "UV layout" pour travailler la texture sur un logiciel 2D Utiliser les coordonnées UV pour le rendu et l'affichage GLSL</p>

UV MAPPING	ANIMATION	MISE EN APPLICATION
<p>La ligne de temps Ajouter et supprimer une image clé L'éditeur graphique Le DopeSheet</p>		

## Tarifs

Formation Blender Initiation inter-entreprises Lyon	3500,00 € HT
OPTION : Travaux Pratiques 1 journée sur mesure Travail sur votre projet et mise en application des acquis.	500,00 € HT

### Devictio Lyon

25 rue Roux Soignat  
69003 LYON  
Tél: 04 78 97 26 84 - Fax : 09 72 14 73 95  
formation@devictio.fr

### Devictio Paris

57 rue d'Amsterdam  
75008 PARIS  
Tél: 01 83 62 13 11 - Fax : 09 72 14 73 95  
formation@devictio.fr