



Formation Blender : s'initier à la création 3D

Durée : 7 heures
conception et réalisation

Certification : BTS finitions, aménagement des bâtiments :

Prix : 1090

Référence : 21019551

Catégorie	Architecture & BIM
Sous-catégorie	CAO Architecture BIM
Pour qui ?	Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études
Prérequis	Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique
Objectifs pédagogiques	<p>Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication, Acquisition et traitement des données, Prendre en main l'interface de Blender</p> <p>Modéliser et animer des objets en 3D</p> <p>Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets</p> <p>Gérer l'éclairage et le rendu des objets</p> <p>Concevoir les éléments graphiques d'une interface et de supports de communication (Bloc 1 Titre professionnel concepteur designer UI)</p>
Contenu de la formation	<p>INTERFACE UTILISATEUR</p> <p>Les vues 3D, orbite, panoramique, depuis la caméra</p> <p>Organiser la vue 3D avec des calques</p> <p>Le panneau des propriétés</p> <p>Le mode objet et les relations simples entre objets</p> <p>Travaux pratiques : installer Blender, créer une vue</p> <p>CRÉATION ET MODIFICATION D'OBJET</p> <p>La sélection rectangulaire, circulaire, lasso</p> <p>Les courbes de Bézier</p> <p>Extrusion le long d'une courbe</p> <p>Transformer des objets</p>

	<p>L'outil Simple Deform Modéliser avec la fonction Extrude Modélisation basique, points, arrêtes, faces Les modificateurs : Array, Boolean, Edge... Travaux pratiques : concevoir de nouveaux objets</p> <p>CONCEPTION DES MATÉRIAUX ET TEXTURES Assigner des matériaux aux objets La création de matériaux simples et nodaux Les shaders surfaciques, diffuse et spéculaire Placer et assigner des textures Les shaders volumétriques Travaux pratiques : application des effets textures</p> <p>UV MAPPING ET TEXTURE PAINTING Dépliage UV, test et correction Utiliser l'UV Mapping sur les matériaux Création de la texture directement sous Blender Export du dépliage Enregistrer le rendu sur une texture UV (Bake) Travaux pratiques :</p>
<p>Suite de parcours possible</p>	
<p>Éligible au CPF</p>	<p>Oui</p>

FINANCEMENTS

OPCO
OPCA
FAF
Pôle Emploi
La Région



CONTACTS



IFFP - Tour Belvédère SPACES
1 Cours Valmy 92 800 Puteaux



01 80 88 44 55



administration@iffp.pro