



## Formation Blender, maîtriser la création 3D

**Durée** : 21 heures  
communication

**Certification** : BTS études de réalisation d'un projet de

**Prix** : 2210

**Référence** : 2101956

<b>Catégorie</b>	IT Web et Digital
<b>Sous-catégorie</b>	Edition, PAO
<b>Pour qui ?</b>	Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.
<b>Prérequis</b>	Bonnes connaissances de Blender ou connaissances équivalentes à celles apportées par le stage Blender, s'initier à la création 3D (réf. LER).
<b>Objectifs pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Créer de nouvelles textures et de nouveaux rendus</li> <li>Animer un objet via le système des armatures</li> <li>Maîtriser les simulations physiques</li> <li>Réaliser le montage vidéo de vos animations</li> <li>Appliquer des scripts Python sur une modélisation 3D</li> </ul>
<b>Contenu de la formation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Modélisation avancée</li> <li>Utilisation des boucles.</li> <li>Topologie et retopologie.</li> <li>Les modificateurs : Decimate, Boolean, Multiresolution, Skin, Displace.</li> <li>Travaux pratiques</li> </ul>

Créer un modèle par-dessus un autre. Remodeler une zone du modèle avec un " pinceau " .

Le Sculpt Mode  
Les outils de sculpture.  
Personnalisation des brosses.  
Création d'une brosse à partir d'un volume.  
Baking de Normal Maps.  
Travaux pratiques  
Créer une brosse sur mesure.

Matériaux nodaux  
Principe des nœuds.  
L'effet soyeux.  
Utiliser la peinture métallisée.  
Exemple de l'effet fantomatique.  
Travaux pratiques  
Créer une peinture métallisée.

Animation squelettale  
Création d'une armature.  
Assigner un modèle à l'armature avec les Enveloppes et le Bone Heat Painting.  
Cinématique inverse.  
Contraintes dans le cadre d'une armature.  
Travaux pratiques  
Animer un objet via le système des armatures.

Editeur d'actions non linéaires  
Découverte de l'éditeur d'actions non linéaires.  
Les différents modes de fonctionnement : simple, combiné.  
Obtenir une animation composite.  
Ajouter et mélanger des pistes actions.  
Travaux pratiques

	<p>Ajout et mixage de bandes d'actions.</p> <p>Physique et particules Introduction et réglage de la grENIé. Physique, Corps souples, Corps rigides. Simulation de tissus, de fluides et de fumée. Utilisation du moteur de particules génériques, dynamiques et statiques. Plus loin avec les simulations, Obstacles, Champs de force et Influences. Travaux pratiques Création d'une coupe de cheveux.</p> <p>Montage vidéo L'éditeur VSE. Combiner plusieurs pistes vidéo, leur appliquer des effets. Stabilisation d'une vidéo. Ajouter une piste audio. Réaliser le film final. Travaux pratiques Réaliser le montage d'une animation.</p> <p>Scripting Python Interagir avec Blender par programmation. Aperçu des possibilités de scripting Python. Manipuler des objets 3D via des scripts Python. Démonstration Application de scripts Python sur une modélisation 3D Blender.</p>
<p><b>Suite de parcours possible</b></p>	
<p><b>Éligible au CPF</b></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**