

Blender, maîtriser la création 3D



DPIC-63 4 Jours (28 Heures)



Description

Cette formation vous permettra de maîtriser les aspects avancés de la modélisation objet en 3D. Vous découvrirez de nouveaux modes d'animation et apprendrez à créer de nouvelles textures et de nouveaux rendus. Vous réaliserez le montage vidéo de vos animations et découvrirez le très puissant langage de script Python.

À qui s'adresse cette formation ?

Pour qui

Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.

Prérequis

Aucune

Les objectifs de la formation

- Créer de nouvelles textures et de nouveaux rendus
- Animer un objet via le système des armatures
- Maîtriser les simulations physiques
- Réaliser le montage vidéo de vos animations
- Appliquer des scripts Python sur une modélisation 3D

Programme de la formation

Modélisation avancée

- Utilisation des boucles.
- Topologie et retopologie.
- Les modificateurs : Decimate, Boolean, Multiresolution, Skin, Displace.
- Travaux pratiques 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 noeuds.
- 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 Ajout et mixage de bandes d'actions.

Physique et particules

- Introduction et réglage de la gravité.
- 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.

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.

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.