

Modeling Assets Blender

Cette formation propose un parcours complet destinée à des utilisateurs qui souhaitent apprendre à manipuler le logiciel pour créer des assets 3D, scènes, matériaux, éclairages et rendus.

Objectifs pédagogiques

- Identifier les outils de Blender adaptés aux workflows créatifs 2D/3D.
- Identifier les outils de modélisation
- Identifier les outils de textures et matières
- Identifier les outils de shaders
- Structurer un projet visuel du concept à la présentation finale.

Durée

- 70 heures / 10 jours

Profil des stagiaires

- Graphistes, Animateur traditionnel ou digital 2D/3D ayant des bases solides en 3D (Production ou école)

Pré-requis :

- Base solide en 3D, école ou production.

Moyens pédagogiques

- Les formations sont conçues autour d'une pédagogie active, faisant appel à la participation des stagiaires. Elles s'appuient en particulier sur l'alternance d'apports théoriques et d'exercices pratiques

Moyens techniques

- 1 station par stagiaire, Full HD
- Tablette Graphique Cintiq`
- Blender

Programme

- **Identifier les outils de Blender adaptés aux workflows créatifs 2D/3D**

Comprendre l'écosystème de Blender et d'identifier les outils les plus pertinents selon les besoins créatifs et les workflows 2D, 3D ou hybrides. Les apprenants apprendront à distinguer les usages des principaux modules (modélisation, shading, rendu, scène) afin de choisir des méthodes de travail adaptées à leurs projets artistiques et aux contraintes de production.

- **Identifier les outils de modélisation, textures et matières, shaders**

Cet objectif permet aux participants d'identifier et de comprendre les principaux outils de modélisation de Blender, leurs usages et leurs spécificités. Les apprenants apprendront à choisir les outils adaptés selon les contraintes du projet, afin de construire une base de modélisation cohérente et exploitable.

- **Structurer un projet visuel du concept à la présentation finale**

A partir d'une image, les participants devront reproduire, modifier - texturer, obtenir un rendu.

Selon le niveau des participants chacun pourra avoir la possibilité de modéliser une version plus ou moins aboutie de la scène

Le Formateur

Aymeric Bourgain

Infographiste spécialisé dans la création de personnages, je transmets mes compétences auprès des professionnels.

<https://www.artstation.com/aymericbourgain>

Formalisation

Attestation de stage

Evaluation

L'évaluation sera faite par le formateur tout au long de la formation par le biais de divers exercices détaillés dans le programme.

Contact

contact@lesocle-formations.fr

05 86 16 05 11