

INITIATION À BLENDER 4.0

La formation Blender 4.X - Bases et Geometry Nodes offre une introduction complète à Blender, en mettant l'accent sur la modélisation 3D et la création de scènes via le module Geometry Nodes.

À travers des exercices pratiques, les apprenants apprennent à concevoir et mettre en scène un sabre laser tout en maîtrisant les outils essentiels du logiciel pour la modélisation et le rendu.

Objectifs pédagogiques

- Maîtriser les bases de Blender (la gestion de l'interface, des vues, et des objets).
- Apprendre à utiliser le module Geometry Nodes pour créer des modèles 3D.
- Concevoir et modéliser en utilisant les outils de Blender et Geometry Nodes.
- Réaliser et exporter un rendu final de qualité professionnelle de la scène créée.



Niveau Initiation



Tous publics



4h50 environ



Aucun prérequis



Sans audio description
ni sous-titrage

Matériel nécessaire

Disposer d'un ordinateur ou d'une tablette
Une connexion Internet

Modalités d'évaluation des acquis

Auto-évaluation sous forme de questionnaires
Exercices sous formes d'ateliers pratiques
Questionnaire de positionnement & Evaluation à chaud.

Moyens pédagogiques et techniques

Accès au cours en ligne
Cours théorique au format vidéo
Accessible via un ordinateur ou une tablette
Assistance par téléphone et/ou email



FORMATEUR(ICE) :

Disposant de plusieurs années d'expérience
dans l'enseignement de cette discipline.



ACCESSIBILITE

Formations en distanciel accessibles aux
personnes à mobilité réduite
Audiodescription et sous titrage non disponibles

PROGRAMME

INTRODUCTION

Présentation de la formation
Introduction
Module Préférences

GESTION DES BASES DE BLENDER

Gestion du ViewPort
Sélection des manipulateurs
Gestion du mode Object / Edition
Gestion des partages de vues
Gestion de l'origine de l'objet
Gestion des couleurs
Gestion des textures et matériaux

Module Geometry Nodes

Introduction au Module Geometry Nodes
Gestion de Blender X
Premier exercice
Gestion du menu View
Gestion du menu Select
Gestion du menu Add
Gestion du menu Node
Gestion du menu contextuel
Gestion des primitives de type Mesh
Gestion du noeud Transform Geometry
Gestion du noeud Extrude Mesh

CONCEPTION ET MISE EN SCÈNE DU SABRE LASER

Conception du sabre - Partie 01
Conception du sabre - Partie 02
Conception du sabre - Partie 03
Mise en scène et rendu final du sabre
Exportation du rendu final

CONCLUSION