

<b>Public</b>	Architectes, constructeurs, dessinateurs, designers, ingénieurs, responsables de bureaux d'études.
<b>Durée</b>	4 jours - 28 heures
<b>Pré-requis</b>	Bonnes connaissances de Blender
<b>Objectifs</b>	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
<b>Méthodes pédagogiques</b>	Pour bien préparer la formation, le stagiaire remplit une évaluation de positionnement et fixe ses objectifs à travers un questionnaire. La formation est délivrée en présentiel ou distanciel (e-learning, classe virtuelle, présentiel et à distance). Le formateur alterne entre méthodes démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification. Cette formation est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par Audit Conseil Formation.
<b>Moyens techniques</b>	1 poste de travail complet par personne De nombreux exercices d'application Mise en place d'ateliers pratiques Remise d'un support de cours Passage de certification(s) dans le cadre du CPF Remise d'une attestation de stage
<b>Modalité d'évaluation des acquis</b>	Evaluation des besoins et objectifs en pré et post formation Evaluation technique des connaissances en pré et post formation Evaluation générale du stage
<b>Délai d'accès</b>	L'inscription à cette formation est possible jusqu'à 5 jours ouvrés avant le début de la session
<b>Accessibilité handicapés</b>	Au centre d'affaires ELITE partenaire d'ACF à 20 m. Guide d'accessibilité à l'accueil.

## 1. MODÉLISATION AVANCÉE

- Utilisation des boucles.
- Topologie et retopologie.
- Les modificateurs : Decimate, Boolean, Multiresolution, Skin, Displace.

## 2. LE SCULPT MODE

- Les outils de sculpture.
- Personnalisation des brosses.
- Création d'une brosse à partir d'un volume.
- Baking de Normal Maps.

## 3. MATÉRIAUX NODAUX

- Principe des noeuds.
- L'effet soyeux.
- Utiliser la peinture métallisée.
- Exemple de l'effet fantomatique.

## 4. 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.

## 5. 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.

## 6. 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.

## 7. 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.

## 8. SCRIPTING PYTHON

- Interagir avec Blender par programmation.
- Aperçu des possibilités de scripting Python.
- Manipuler des objets 3D via des scripts Python.

## NOUS CONTACTER

### Siège social

16, ALLÉE FRANÇOIS VILLON  
38130 ÉCHIROLLES

### Téléphone

04 76 23 20 50 - 06 81 73 19 35

### Centre de formation

87, RUE GÉNÉRAL MANGIN  
38000 GRENOBLE

### E-mail

contact@audit-conseil-formation.com

Suivez-nous sur les réseaux sociaux, rejoignez la communauté !



ACF Audit Conseil Formation



@ACF\_Formation



ACFauditconseilformation