

## BLENDER 3D ET PHOTOSHOP : CRÉATION DE TEXTURES

10 jours (70 heures en présentiel ou 70 heures à distance en classe virtuelle)

### Compétences visées

Identifier et maîtriser les aspects avancés de la modélisation objet en 3D, les modes d'animation et créer de nouvelles textures et de nouveaux rendus.

### Objectifs pédagogiques

Cette formation a pour objectif de modéliser, déplier les UVs, texturer, rigger/animer, éclairer, rendre, composer et exporter, de gérer un projet de A à Z avec ses sources, d'identifier les principes du VFX et de réaliser ses propres visuels et vidéos pour les publier sur les réseaux sociaux.

### Population visée

Personnes amenées à développer une animation 3D dans le cadre de leur profession.

### Pré-requis

Maîtrise de l'outil informatique et connaissances avancées sur Photoshop.

### Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, pouvant être complété d'un audit de niveau, soumis à l'analyse du formateur-référent.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

### Formateur

Formateur spécialisé en 3D et PAO.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.  
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.  
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).  
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.  
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

### Contenu

#### Jour 1 : Découverte interface et histoire de Blender 3D & Photoshop

- Qu'est ce que l'infographie 3D ?
- Architecture Blender 3D & Photoshop : pourquoi utiliser ces 2 logiciels
- La gestion de projet

#### Jour 2 : Modeling - la modélisation et les outils de base

- Les primitifs et Surfaces
- L'edit mode et les outils inhérents
- Mesh, curve, nurbs et metaballs

#### Jour 3 : Unwrapping - dépliage UV

- Qu'est-ce qu'une planche UV ?
- Les 'seams' et l'UV editing
- Correlation entre Blender 3D et Photoshop

#### Jour 4 : Lighting - l'éclairage

- Les différents types de lumières : point, sun, spot, area
- L'éclairage 3 points (personnage, objet, visage et décor)
- HDRI

#### Jour 5 : Texturing

- Le mode Shader editor / le système nodal
- Création de textures tileable sous Photoshop
- Le PBR : créer des textures photoréalistes

#### Jour 6 : Rigging - appliquer un squelette en vue d'animer

- Les armatures
- Le skinning
- Les contrôleurs

#### Jour 7 : Animation

- Le keyframe / la timeline
- Animer une balle avec le graph editor
- Le 'walk cycle' / animer un personnage qui marche en boucle

#### Jour 8 : Rendering - créer ses passes

- Le moteur de rendu workbench
- Le moteur de rendu cycles
- Le moteur de rendu eevee
- Le mode compositor / outils en commun avec Photoshop
- Créer ses propres passes de rendu
- Les cryptomattes / les utiliser avec Photoshop

#### Jour 9 : Compositing - retouches images sous Blender 3D & Photoshop

- Analyse de l'image : couleurs, composition, tons, effets lumineux, etc
- Les cryptomattes / les utiliser avec Blender 3D & Photoshop
- Compositer ses passes sous Blender 3D & Photoshop
- L'importance des images référence

#### Jour 10 : Exporting, Editing

- Exporter son image compositée au format souhaité
- Initiation aux VFX (effets spéciaux)
- Initiation au montage (editing) sous blender