

Initiation à la création 3d sur Blender

Session de 5 jours, soit 35 h :

- du 1^{er} au 5 juillet 2024
- du 21 au 25 octobre 2024

de 9h30 à 17h30

Comment prendre en main Blender, logiciel 3d libre et gratuit de niveau professionnel pour développer un projet de création ? Quelles sont les possibilités créatives que peut apporter son apprentissage ? Comment utiliser les différentes techniques de modélisation de manière précise ou intuitive ? Comment fonctionnent les matériaux, les textures et l'éclairage dans le monde 3d ? Comment gérer le rendu d'image 3d ?

Publics, prérequis et enjeux

Cette formation s'adresse à 6 artistes professionnels des arts visuels (*plasticiens, sculpteurs, dessinateurs - illustrateurs, scénographes, constructeurs et techniciens en décors, marionnettistes etc.*) à l'œuvre dans les arts visuels, le spectacle vivant ou le cinéma, intéressés pour apprendre les bases de la modélisation 3d dans l'optique de créer une maquette d'exposition ou de scénographie, faire du prototypage d'objet, s'essayer à la création d'images 3d réalistes et ainsi nourrir leurs recherches et leurs productions artistiques et plastiques et la promotion de leur travail.

Prérequis :

Etre à l'aise avec l'outil informatique

Avoir une expérience des logiciels graphiques (Photoshop / Illustrator / AfterEffects) serait un plus mais non obligatoire

Apporter son ordinateur portable (carte graphique et processeur correctes cf recommandation de configuration))

Si vous présentez un handicap, n'hésitez pas à nous contacter afin d'envisager les adaptations nécessaires à votre accueil et à vos apprentissages.

Objectifs

Prendre en main l'interface de Blender

Modéliser des objets en 3D

Concevoir et appliquer des matériaux et des textures sur des objets

Gérer l'éclairage d'une scène et le rendu des objets

Créer avec Blender une image, un objet, ou une scénographie en 3D et expliciter les protocoles et difficultés rencontrées

Contenus

Jour 1

Accueil - présentation de la formation

Brève histoire de la 3d et de son utilisation dans le champ de l'art

Présentation de Blender et de ses particularités

Télécharger et installer le logiciel

L'interface utilisateur :

Les fenêtres d'édition modulable

La vue 3d

Le panneau des propriétés

S'organiser avec des calques

Travaux pratiques : Organiser l'interface de Blender

Synthèse de la journée / Débriefing

Jour 2

Accueil - présentation de la journée

Création et modification d'objet : Sélection rectangulaire, circulaire, lasso

Les courbes de Bézier. Extrusion le long d'une courbe.

Différents protocoles de modélisation

Modélisation polygonale (Le mode édition), modéliser avec

la fonction extrude, avec les sommets, arrêtes et faces

Les outils de modelages (Le mode sculpture) Les

modificateurs : Array, Boolean, Mirror, Bevel...

Travaux pratiques : Modéliser une forme en mode édition et

en mode sculpture

Synthèse de la journée / Débriefing

Jour 3

Accueil - présentation de la journée

Conception des matériaux et textures :

assigner des matériaux aux objets.

La création de matériaux simples et nodaux.

Les différents types de matériaux

Placer et assigner des textures

UV Mapping et texture Painting : Dépliage UV, test et

correction

Utiliser l'UV Mapping sur les matériaux

Création de la texture directement sous Blender

Synthèse de la journée / Débriefing

Jour 4

Accueil - présentation de la journée

Gestion de l'éclairage et du rendu :

Les différents types de lumières Couleurs, intensité, distance

Les rendus en images fixes

Manipulations relatives aux caméras, focale,

positionnement et profondeur de champ Dimensions de

sortie. Format du rendu. Anti-aliasing

Rendu au travers de différents moteurs Eevee et Cycle

Planifier un projet de création 3d

Synthèse de la journée / Débriefing

Jour 5

Accueil - présentation de la journée
Travaux pratiques personnels avec accompagnement de l'intervenant : création d'image, d'objet ou de scénographie en 3d

Discussion autour des protocoles de création à mobiliser pour chaque projet
Synthèse des apprentissages
Bilan de la formation

🔥 Modalités pédagogiques

Cette formation, attentive aux profils et démarches artistiques de chacun, met l'accent sur les techniques de bases pour la création d'images et d'objets 3d sur Blender. Des travaux pratiques permettront d'approprier pleinement ces techniques. Tous les jours des temps de synthèses et de débriefing en groupe permettront de faire le point sur l'avancement des apprentissages et les difficultés rencontrées.

🔥 Évaluation des apprentissages

Au cours de la formation, les participants auront à expliciter des protocoles et techniques mobilisés pour modéliser, texturer et faire un rendu des objets 3d sous forme d'image.
En fin de formation, chacun présentera les techniques et méthodes retenues pour la réalisation d'un projet personnel.

🔥 Intervenants

Lucas Seguy, artiste plasticien et graphiste 3D

Diplômé des Beaux-Arts de Nantes et titulaire d'un Master pro multimédia spécialisation « Technologies numériques », Lucas Seguy met l'outil 3d au cœur de sa pratique artistique, de l'installation vidéo au procédé d'imagerie lenticulaire.

Il collabore en tant que graphiste et animateur 3d pour des artistes et designers tels que Florian Sumi, Thomas Pausz, Julie Grosch ou pour des musiciens tels que Strapontin ou No Compliments.

Il est aussi le cofondateur de la Family Gallery, une galerie en ligne de projets artistiques visitables en 3d :

<https://lkseguy.wixsite.com/lucasseguy> <http://familygallery.cool/>

🔥 Lieu de la formation

Ping

Hyperlien - Halles 1 & 2
5 Allée. Frida Kahlo, 44200 Nantes
<https://www.pingbase.net>

🔥 Frais pédagogiques

1 855,00€ Net de taxe.

 **Attention** Cette formation n'est pas éligible au CPF.

Prévoir deux mois pour effectuer vos recherches de financements.

Cette formation peut-être reportée voire annulée au plus tard 2 semaines avant son démarrage en raison d'un nombre insuffisant de participants <2.

🔥 Recommandations de configuration de votre portable pour Blender 2.9 :

Système d'exploitation :

Windows 10, 8.1 et 7
macOS 10.13+
Linux

Configuration minimale :

processeur (CPU) 64-bit dual core 2Ghz avec SSE2 support
4 GB RAM
écran 1280x768
souris avec molette
Carte graphique (GPU) avec 1 GB RAM, OpenGL 3.3
Datant de moins de 10 ans

Configuration (minimale) recommandée :

processeur (CPU) 64-bit quad core
16 GB RAM
écran Full HD
souris avec molette
Carte graphique (GPU) avec 4 GB RAM, OpenGL 4.5

Cartes graphiques prises en charge :

NVIDIA: GeForce 400 et suivantes, Quadro Tesla GPU architecture et suivantes, incluant les cartes RTX, avec drivers NVIDIA
AMD: GCN 1ères générations et suivantes
Intel: Haswell et suivantes
Installer les drivers les plus récents pour votre carte graphique sur le site du fabricant!

🔥 Contact

Renseignements, tarifs, financements et inscriptions : Guylaine Brélivet - coordinatrice pédagogique



06 83 82 88 02



contact@leafy.fr



<https://leafy.fr>