

PLAN DE LA FORMATION - LES MATIERES DE A à Z DANS BLENDER

MODULE 0 : INTRODUCTION AU SHADING

Leçon	Section	Description
Leçon 1 Présentation des matières dans Blender	Section 1 A la découverte des matières dans Blender	<i>Le Shading Les Matières Les Nœuds Les Shaders</i>
Leçon 2 Interface et espace de travail	Section 1 Wiewport shading	<i>Les différents Modes de prévisualisation des matières</i>
	Section 2 Browser Material	<i>Panel de création des matières et opérations de bases</i>
	Section 3 Material Propertie	<i>Options et propriétés de matière</i>
	Section 4 Shader Editor	<i>Navigation dans l'espace de création des matières</i>
Leçon 3 Le Principe BSDF et nos premières matières	Section 1 Base Color - Roughness – Metallic	<i>A la découverte du Shader Principe BSDF : Base Color - Roughness – Metallic - Transparent et Emission - Specular</i>
	Section 2 Transparent et Emission	
	Section 3 Specular	

MODULE 01: MOTEURS DE RENDU BLENDER ET LES NODES

Leçon	Section	Description
Leçon 1 EEVEE CYCLES HDRI Transparent	/	<i>Configuration de notre environnement de prévisualisation des matières</i>
Leçon 2 Les Nodes Color	Section Mix Color - Contrast - Gamma – Hue	<i>Compréhension et utilisation et des Nodes Color</i>
	Section 2 Invert Color- Light Falloff - RGB Curve	
Leçon 3 Les Nodes Input	Section 1 Ambient Occlusion - Mix Color	<i>Les ombres Propres de l’Ambient Occlusion</i>
	Section 2 Color attribute	<i>Attribuer des couleurs aux vertices</i>
	Section 3 Fresnel - Layer weight – RGB	<i>L’effet de réfraction du Fresnel</i>
Leçon 4 Les Nodes Vector	Section 1 Texture coordinate – Mapping - Fresnel	<i>Coordonner une texture Sur un objet</i>
	Section 2 Déplacement - Normal Map	<i>Ajouter du relief sur nos matières</i>
Leçon 5 Les Nodes Converter	Section 1 Color Ramp	<i>Les convertisseurs de Node</i>
	Section 2 Clamp	
	Section 3 Separate XYZ	
	Section 4 Math	

MODULE 02: LES SHADERS DANS BLENDER – DEFINITION ET UTILISATION

Leçon	Section	Description
<u>Leçon 1</u> Diffuse BSDF - Glossy BSDF - Add Shader	/	<i>Création de matière Rugueuse - Métallique & Addition de Shader</i>
<u>Leçon 2</u> Mix Shader - Emission - Glass	Section 1 Mix Shader	<i>Création de nouveau Shader Via le Mix Shader</i>
	Section 2 Emission	<i>Création de matière Emissive</i>
	Section 3 Glass BSDF	<i>Utilisation du Shader Glass BSDF</i>
<u>Leçon 3</u> Translucent - Subsurface Scattering	Section 1 Translucent	<i>Les matières translucides</i>
	Section 2 Subsurface Scattering	
<u>Leçon 4</u> Sheen BSDF - Toon BSDF	/	<i>Faire des matières cartoon</i>

Leçon	Section	Description
<u>Leçon 1</u> Texture Image	/	<i>Importer une texture image</i>
<u>Leçon 2</u> Importer Une Matière	/	<i>Principe d'importation de couche de texture image</i>
<u>Leçon 3</u> Texture Procédural	Section 1 Gradient Texture - Noise Texture	<i>Création de dégradé linéaire</i>
	Section 2 Wave Texture	<i>Utilisation de texture vague</i>
	Section 3 Texture Brick	<i>Utilisation de texture Brick</i>
	Section 4 Texture Voronoi	<i>Utilisation de texture Voronoi</i>
	Section 5 Musgrave Texture	<i>Utilisation de texture Musgrave</i>

MODULE 04: ANIMATION DES MATIERES

Leçon	Section	Description
Leçon 1 Animation 1	/	<i>Principe d'animation des Nodes</i>
Leçon 2 Animation 2	/	<i>Animation en Boucle automatique</i>

MODULE 05: PROJETS – CREATION DE NOS PROPRE MATIERES

Leçon	Section	Description
Leçon 1 Projet 1	/	Création de texture d'œil procédural
Leçon 2 Projet 2	/	Création et animation de D'une matière métallique stylé
Leçon 3 Projet 3	/	Création de texture Roche + effets de lave en fusion
Leçon 4 Projet 4	/	Création d'une matière Cartoon Stylé
Leçon 5 Projet 5	/	Création d'un métal doré A surface Ondulatoire

MODULE 06: RESSOURCES ET OUTILS SUPPLEMENTAIRES

Leçon	Section	Description
Leçon 1 Image Texture & HDRI Libre de droit	/	Site de téléchargement de Texture & HDRI libre
Leçon 2 Addons Blender	/	Découverte de quelques Add-ons

MODULE 07: ASTUCES

Leçon	Section	Description
Leçon 1 Les Imperfection	/	<i>Ajouter des imperfections sur nos matières</i>
Leçon 2 Les Groupes de Node	/	<i>Création de notre propre Node</i>
Leçon 3 Eclairage & conseils	/	<i>Eclairage et conseil pratique</i>