

OBJECTIFS DE CETTE FORMATION : Toute personne souhaitant s'initier à la création 3D ou souhaitant migrer vers Blender.

Après ce stage, vous sera capable de :

- Maîtriser l'interface générale de Blender
- Connaître les possibilités de Blender
- Savoir modéliser un objet 3D
- Savoir créer et appliquer une texture sur un objet 3D
- Savoir animer un objet 3D

PARTICIPANT : Toute personne qui souhaite développer une création 3D statique ou animée, ou créer des objets 3D pour de l'image prépresse et des animations pour les applications en 3D.

PRE-REQUIS : Il est impératif de maîtriser parfaitement l'environnement Windows. Une connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle serait un réel avantage.

FORMATEURS : spécialiste en animation 3D.

MODALITES ET PEDAGOGIE :

- Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quizz
- Assistance téléphonique
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire

PROGRAMME

INTRODUCTION

Présentation générale et historique du logiciel
Installation du logiciel et paramétrage
Vue d'ensemble des fonctionnalités
Communauté et forum

L'INTERFACE

Interface générale
Vue 3D

LA MODÉLISATION 3D

Les objets
Manipulation de maillages 3D (mesh)
Manipulation de maillages avancée

L'ANIMATION

Concept général - IPO
Animation par squelette (rigging)
Animation par morphing (shape keys)

LES MATÉRIAUX ET TEXTURES

Les différents matériaux
Textures procédurales
Textures bitmap, unwrap UV
Rendu basique