

FORMATION LES FONDAMENTAUX LOGICIEL BLENDER 2.7

Durée : 450 heures

Objectifs : Acquérir les fondamentaux théoriques et pratiques aux bases de la 3D : modelling, animation, texturing, lighting, rendering, editing

Participants : Infographiste, graphiste, architecte, décorateur, imprimeur 3D, toute personne voulant créer ses propres image de synthèse.

Pré-requis : Très bonne connaissance de l'environnement WINDOWS, MAC ou LINUX, connaissance d'un logiciel de création (ex: photoshop) est un plus.

METHODE

Pédagogie adaptée et lente

Ecoute attentive aux questions et commentaires

Mise en pratique qui s'appuie sur les besoins des professionnels

Intuitivité

Simplification des parties complexes

KEZAKO?

Qu'est-ce que l'infographie 3D?

Pourquoi utiliser le logiciel BLENDER?

histoire du logiciel blender

Visite succincte sur le site blender foundation - www.blender.org

PRESENTATION LOGICIEL BLENDER

Son interface et sa personnalisation

Sa grande communauté - le forum

Présentation des étapes de production d'un film, jeu-vidéo

LES ESSENTIELS - PROGRAMME

Le gizmo : Les déplacements, la rotation, l'échelle

L'outliner

Les calques

Le viewport principal

Le curseur

Les primitifs 3D et suzanne

Assemblage d'éléments low-polygon

Initiation à l'UV/image editor

Premiers pas dans l'éclairage

Le low-polygon et le high-polygon

Qu'est-ce qu'une HDRI?

Les moteurs de rendu BLENDER & CYCLES

Le rig

Les bones

Le serious game - se modéliser et se texturer

Initiation au node editor

Comprendre ce qu'est l'albedo, la normal

map, la height, la roughness, la metallic, l'AO

Initiation à la timeline

Animer en keyframe - outils blender pour l'animation

Animer une balle

Walk cycle d'un personnage

La physique dans BLENDER

Initiation au compositing

EXERCICES PRATIQUES

Modélisation de la basilique Saint Pierre du Vatican

Modélisation d'une chaise, ses textures et son éclairage

Modélisation d'une cannette de soda réaliste avec ses textures

Créer un décor de jeu-vidéo avec toutes ses textures

Réaliser une cuisine réaliste

Créer un visuel automobile avec un véhicule 3D en l'incrutant sur une photo