

NORDIGITAL

BLENDER – Initiation

Objectifs pédagogiques :

Apprendre les différentes techniques de modélisation 3D, savoir texturer et animer des objets pour obtenir des rendus de qualité professionnelle.

Pré-requis :

Ce stage demande une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOS ou de Windows). Il s'adresse à toute personne souhaitant découvrir et utiliser Blender afin de créer des images 3D statiques ou animées...

Détails de la formation

Premiers pas dans Blender

Comprendre et organiser l'interface.
Les préférences utilisateurs.
Naviguer dans les fenêtres 3D.
Les différents types de fenêtres.
Les paramètres d'affichage et de visualisation.

Créer son projet

Création et organisation des projets.
Le gestionnaire de fichiers.
La manipulation des objets (ajouts, suppressions, duplications).
Gestion et utilisation des calques.

Construction d'une scène de base

Placer correctement la caméra et les lumières.
Positionner des objets.
Appliquer des matériaux et des textures.
Les bases et les astuces de la modélisation :
Utilisation des primitives.
Les différents modes d'édition.
Les différentes méthodes de sélection.
Comprendre les différentes techniques de modélisation :
polygonale et nurbs.
Utiliser les outils de modélisation.
Utilisation des modificateurs.
Réalisation d'exemples types.

Le texturage et les matériaux

Comprendre les différents types de projection de textures.

Durée : 5 jours (35 heures)

Lieu : 38, rue du Faubourg de Béthune - 59000 Lille
ou sur site

Horaires : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

Dates et Tarif : nous contacter

NORDIGITAL
09 53 72 21 73

Mail : contact@nordigital.fr
Site : www.nordigital.fr

NORDIGITAL

BLENDER – Initiation *suite*

Créer et utiliser les UVmapping.

Appliquer correctement des matières et des textures.
Utilisation des shaders.

Mise en scène

Utilisation de la vue caméra et des lumières.
Généralités sur les différents types d'éclairages.
Utilisation de l'illumination globale.

Un peu d'animation

Présentation de la TimeLine.
La fenêtre IPO Curve Editor.
Les parentés et les contraintes.
Les chemins d'animation.
Création d'animations basiques.

Les exports

Les options de rendu.
Réalisation de rendus simples.
Les formats de sortie.