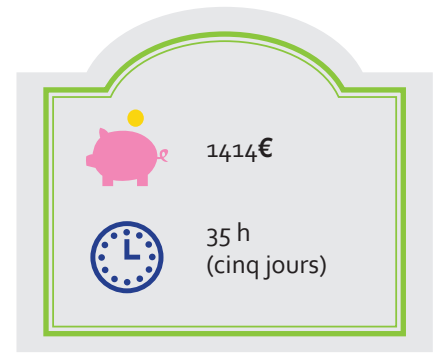


Modélisez et animez vos visuels en 3D avec

BLENDER



Découverte de Blender

Installation de Blender
Principes fondamentaux de la 3D

Présentation de l'interface

La vue 3D, scènes et espaces de travail
Le panneau des propriétés, le navigateur de fichiers
Préférences de travail

Les principales commandes

Navigation dans l'espace
Sélectionner et manipuler les objets
Ajouts, suppressions, duplications, fusions
Utiliser les calques

Les bases de la modélisation

Les primitives : édition et extrusion
Créer des faces ou des segments
Les modificateurs de modélisation

Courbes, surfaces et textes

Utilisation des courbes de Bézier
Manipulation de surfaces
Utilisation d'objets texte

Matériaux et textures

Les matériaux et les shaders surfaciques
Transparence & réflexions
Les différentes textures

Eclairage et environnement

Les lampes
Ombres en Shadow Buffer, en Raytracing
Occlusion et éclairage ambiant

Animation, export et rendu

Fondements de l'animation
La timeline : animer les propriétés de l'interface
Manipulations relatives aux caméras
Dimensions de sortie et format de rendu

Objectifs

Modéliser un personnage, un objet ou tout autre élément sur Blender

Modifier l'apparence et l'éclairage d'un objet 3D

Animer un objet en 3D avec Blender

Réaliser un rendu pour finaliser une modélisation

Publics

Graphistes, vidéastes, animateurs d'images, motion designer, sculpteurs...

Pré-requis

Savoir utiliser un ordinateur
Savoir se repérer dans l'espace

Matériel

Un poste iMac par participant
Tableau Numérique Interactif
Serveur et imprimante
Livret de formation fourni

Dates

Du 14 au 18 mai 2018