blender

L'évolution rapide des logiciels libres aujourd'hui permet de dépasser les contraintes qu'imposaient hier les logiciels commerciaux onéreux. De plus en plus de sociétés adoptent les solutions open source afin de développer leur créativité dans le domaine de la communication, de l'architecture, du design produit, des effets spéciaux ou de la réalisation. La suite de logiciels de production 2d / 3d vous donne accès à la plupart des logiciels libres disponibles sur le marché pour la création 2d, 3d et vidéo. Cette solution d'outils vous donne l'ensemble des fonctions d'édition et de création de la chaîne de production graphique et vidéo. Cela représente une réelle alternative aux logiciels commerciaux dans les mêmes domaines. Avec cette suite de logiciels libres, profitez des dernières avancées du monde open source dans les domaines de la post-production 2d, 3d et vidéo toujours en perpétuelle évolution.
Particuliers ou professionnels, designers, architectes, agences de communication web ou graphiques, réalisateurs de contenu vidéo, directeurs artistiques, graphistes freelance, petites structures de créatifs ou plus grandes agences de communication ayant le désir de devenir autonomes dans vos communications grâce à l'aide d'outils gratuits et performants, ces modules s'adressent aux personnes voulant accéder au monde du graphisme et de la 2d / 3d et monter une équipe de réalisation ou bien améliorer leurs connaissances individuelles dans un domaine spécifique de création numérique.Blender est un logiciel de modélisation, d'animation et de post-production.

Blender est l'alternative libre de logiciels tels que 3dsMax.

Objectif :

Maîtriser ce logiciel complémentaire de 3d.

Public :

Toute personne désireuse de consolider ses acquis en 3d. Graphistes, architectes, photographes, designers...

Pré-requis :

Maîtriser les bases de la 3d. Une connaissance de Photoshop et d'Illustrator ou d'un logiciel vectoriel est un plus. Suivre la session Amapi serait judicieux.

Contenu :

Historique et présentation du logiciel (interface+outils)
Modélisation d’après une primitive standard
Exercice : création d’une maison
Introduction au mapping
Modélisation avancée
Subdivision de surface, opération booléenne, symétrie
Modélisation d’un personnage
Sélection et édition des coordonnées UV du personnage
Création d’un squelette pour animer le personnage
Animation
Théorie
Création d’un environnement : terrain et ciel
Éclairage et ombrage (Global Illumination)
Animation du personnage dans l’environnement crée précédemment
Rendu de la scène

Audit gratuit et sans engagement

Les acquis sont vérifiés tout au long du stage et validés par un test final.
Un suivi back-office est assuré gratuitement en ligne par nos formateurs.
Une attestation de stage est remise au participant le dernier jour.

Un livre-support de cours est compris dans la formation.