Dolfi
Formation et conception

MULTIMEDIA

BLENDER INITIATION: MODÉLISATION, TEXTURES ET ANIMATION

DUREE : 3 JOURS

OBJECTIF : 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

PROFILS STAGIAIRES : 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.

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