



Blender

Formateur:Mr Malachane Stéphane

Niveau

- Débutants

Durée : 5 jours conseillés

Pré requis

- Utilisation de Photoshop

Objectifs

- Créer un bâtiment architectural
- Eclairer ses scènes
- Créer des rendus réalistes avec Cycle
- Animer des caméras
- Connaître les bases du compositing

Contenu de la formation

- Qu'est que Blender. Etude des possibilités du logiciel.
- L'interface de blender et les raccourcis clavier.
- Notion de vues, de calques et d'objets

Modélisation

Pour apprendre à créer un environnement naturel, des bâtiments, architecture d'intérieure

- Créer des primitives
- Créer des formes, les extruder (mise en volume)
- La modélisation booléenne
- Les trajectoires d'extrusions et révolution
- La modélisation organique par subdivision de polygones
- Grouper et organiser ses objets





Matériaux et textures

Pour apprendre à texturer ses objets

- Notions de matériaux et textures
- L'arborescence des matériaux
- Créer des matériaux standard et procéduraux
- Le mappage des matériaux: coordonnées et types
- Les matériaux avec le moteur de rendu Cycles

Lumières, caméras et atmosphères

Pour apprendre à éclairer une scène, créer des ambiances, paramétrer ses caméras.

- Les différents types d'éclairages
- Comment éclairer votre scène
- Les différents types d'ombres
- Configurer l'environnement
- Créer une camera et lui assigner des contraintes
- Utilisation des objets factices pour créer un studio virtuel

Animer des scènes

Pour apprendre à animer ses caméras, créer une visite virtuelle

- L'environnement d'une animation
- La vue piste
- Les hiérarchies simples
- Clés et intervalles
- Les trajectoires d'animation

Post production : Editeur de noeud composite





Pour régler ses paramètres de sorties

- Glow
- Halo
- Flou focal
- Réglages images (colorimétrie, balance des couleur...etc)

