

BLENDER - Modélisation 3D tous niveaux

Les points forts de la formation

- Certifications possibles sur RS ou RNCP
- Logiciel de modélisation 3D BLENDER version 2.93 LTS
- L'apprentissage de tous les outils de modélisation de base
- L'apprentissage sur les primitives de type Curve, Surface, MetaBall, Text
- L'apprentissage de tous les outils de modélisation complexe
- Création d'une scène complète à taille réelle, coloriée et texturée
- Une multitude de fichiers regroupés dans le répertoire Ressources
- Mise à niveau sur Blender 4.X

Contenu de la formation

- Introduction
- Gestion des outils de base
- Gestion des outils complexe
- Création d'objets à taille réelle en LOW POLY et High Poly
- Mise en place des objets dans une scène
- Mise en place des matériaux, textures
- Mise en place de la gestion des lumières
- Mise en place de la gestion de la caméra
- Rendu Final avec le moteur de rendu Cycles, WorkBench et EEVEE
- Mise à niveau sur Blender 4.X

Objectif de la formation

L'objectif de cette formation sera de tout vous apprendre sur la modélisation, on se concentrera uniquement sur les primitives de type (Mesh, Curve, Surface, MetaBall et Text).

But faire en sorte que vous soyez capable de modéliser n'importe quoi en 3D à taille réelle avec tous les outils que l'on aura vu ensemble.

Tous les modèles seront fournis au niveau du module Ressources.

Programme de formation