

BLENDER 4.X - Initiation

Les points forts de la formation

- L'apprentissage des outils de modélisation de base
- L'apprentissage sur les primitives de type Mesh, Curve
- L'apprentissage des outils de sculpture + gestion du module Vertex Paint
- Création d'une scène complète coloriée
- Rendu de la scène finale dans les moteurs de rendu EEVEE et Cycles
- Une multitude de fichiers regroupés dans le répertoire Ressources

Contenu de la formation

- Introduction
- Gestion des outils de base
- Création d'objets à taille réelle en LOW POLY et High Poly
- Gestion des primitives de type Curve
- Mise en place des objets dans une scène
- Gestion du module de sculpture
- Mise en place des matériaux
- Rendu Final avec le moteur de rendu Cycles et EEVEE
- Nombreux fichiers au niveau du module Ressources

Objectif de la formation

L'objectif de cette formation sera de vous apprendre les bases sur la modélisation, on se concentrera uniquement sur les primitives de type (Mesh, Curve, et un peu de sculpture).

But faire en sorte que vous soyez capable de modéliser des objets simples à base de mesh ou curve afin de créer des premières scènes.

Tous les modèles seront fournis au niveau du module Ressource

Programme de formation

- **Introduction**

Présentation de la formation
Installation de Blender et introduction
Gestion du module Préférences
Aperçu du logiciel Blender
Gestion du ViewPort
Gestion du partage de l'écran

- **Gestion des outils de base plus les créations**

Gestion des manipulateurs + création
Gestion du mode Objet / Edition
Suite de la création d'objets pour la scène
Gestion du Outliner

- **Mais qu'est-ce qu'une courbe de Bézières ?**

Gestion des courbes de Bézières (les bases)
Création d'un objet avec la primitive de type curve

- **Un peu de sculpture**

Introduction à la sculpture numérique
Création d'un personnage sous forme de gâteau

- **Suite de la création d'objets + nettoyage de la scène**

Création de la cuillère
Création de multiples gâteaux
Nettoyages des objets

- **Gestion de la scène finale**

Gestions des fonctions Append / Link
Gestion des utilisation des Assets
Gestion de la scène finale

