

# Blender



Résumé de la formation :

**Logiciel** : Blender

**Durée** : à définir

**Objectifs** : Produire simplement et rapidement des visuels en image de synthèses et des animations 3D.

**Pré-requis** : Connaissance suffisante d'un système d'exploitation

**Versions** : 2.37

# GEMY Cédric

*PAO et internet à l'aide de logiciels libres*

 Contenu de la formation :

## Introduction

- ✓ 3d et perspective
- ✓ Naviguer dans l'espace tridimensionnel
- ✓ Les spécificités de l'interface utilisateur
- ✓ Gérer les fichiers
- ✓ Créer et modifier des objets simples

## Modeliser

- ✓ Les Mesh
- ✓ Les Splines
- ✓ Les Curves
- ✓ Les Surfaces
- ✓ Extrusion
- ✓ Modélisation sur chemin
- ✓ Médélisation sculpturale
- ✓ Opérations booléennes
- ✓ Subdivision/Adoucissement/Warp

## Lumière, Textures et Matériaux


- ✓ Matériaux
- ✓ Textures
- ✓ Contrôles les textures en fonctions des faces
- ✓ Types de lumière, propriétés
- ✓ Utiliser les lumières
- ✓ Halos et ombres

## Sélections

- ✓ Outils de sélection rectangle et ellipse.
- ✓ Outils lasso et Ciseaux intelligents.
- ✓ Sélection des couleurs.
- ✓ Opérations booléennes.
- ✓ Editeur de sélection.
- ✓ Le mode "masque".
- ✓ Réutiliser une sélection.

## Caméras et rendus

- ✓ Paramètres de rendus
- ✓ Ajouter et paramétrer les caméras
- ✓ Rendu panoramique
- ✓ Aspect Cartoon
- ✓ Radiosité
- ✓ Rendus avec Yafray

 Notez ici vos exigences et souhaits particuliers :

## Animation

- ✓ Principes de l'animation
- ✓ Mouvements de caméras et d'objets
- ✓ Armatures
- ✓ Animation de déformation

## Production audio/vidéo

- ✓ Montage
- ✓ Insertion sonore
- ✓ Post-production

## Construire des jeux

- ✓ Luminosité et contraste.
- ✓