

ANIMATION AVEC BLENDER

OBJECTIF : S'initier à la composition et à la modélisation de scènes 3D avec Blender	DURÉE :	35 heures
	PUBLIC :	Etudiant(e), Salarié(e), Demandeur d'emploi, Entrepreneur(se), Grand public
	PRÉ-REQUIS :	› Notions de dessin et notamment de la gestion des perspectives › Bonnes connaissances d'illustrator
	VALIDATION :	Attestation de formation

CONTENU DE LA FORMATION

- Présentation de l'interface : La scène de départ – Les différents menus
- Organisation / réorganisation de l'espace de travail
- Le curseur 3D
- Les différentes vues
- Les rotations
- Les modes de sélection
- La manipulation des primitifs « à la volée » :
- La manipulation des primitifs avec le panneau Transformation
- La gestion du point de pivot de un ou plusieurs primitifs
- Les types d'objets et types de formes
- Les modes objet, mode édition / Edition de primitifs
- Les modes objet, mode édition / Édition de courbes de Bézier
- L'extrusion de formes 2D
- Le texte sous Blender
- Quelques modificateurs : Subsurf – Wave – Solidify – Array – Mirror
- Matériaux et textures
- le Monde : Définition d'un arrière-plan, Couleur de l'horizon, Couleur zénithale, Couleur ambiante, Lumière ambiante, Environnement lumineux, Lumière indirecte, Brouillard, Étoiles
- Les lumières
- Les caméras
- Les Rendus

APPLICATION

Exercices pratiques

PLANNING :	TARIFS
› Du 17.02 au 21.02.2020	› Autofinancement : adhésion* + 262.50€
› Du 06.04 au 10.04.2020	› Prise en charge par un organisme (AGEFIPH, entreprise ...) et / ou CPF : 525€
› Du 15.07 au 21.07.2020	› Formation en individuel : 1050 €
› Du 14.10 au 20.10.2020	

* Adhésion annuelle : Acquittable une seule fois, quel que soit le nombre de formations suivies.