

MODÉLISATION DE PERSONNAGES AVEC BLENDER (NIVEAU 2)

OBJECTIF :

Apprendre les techniques de base de la modélisation de personnages avec Blender

DURÉE :

35 heures

PUBLIC :

Etudiant(e), Salarié(e), Demandeur d'emploi, Entrepreneur(se), Grand public

PRÉ-REQUIS :

Avoir des bases en 3D sous Blender

VALIDATION :

Attestation de formation

CONTENU DE LA FORMATION

RÉVISION DE BLENDER

- Rappel de l'interface
- Réglage de la tablette graphique
- Déplacement, rotation, zoom
- Choix des outils
- Comprendre les brush et savoir créer les siennes

NOTIONS D'ANATOMIE

- Comprendre les éléments structurels du visage
- Présentation des grandes structures musculaires du corps humain

MODELAGE NUMÉRIQUE

- Bien choisir sa forme de base
- Augmenter la résolution de sa sculpture de façon cohérente
- Les étapes de modelage
- Comportement de la matière
- Inverser l'action
- Les masques

LA TEXTURE

- Colorisation du modèle
- Peindre autre chose que la couleur (éflexion, alpha, etc)

APPLICATION

Exercices pratiques

PLANNING :

› Du 01.04 au 08.04.2021

› Du 07.07 au 13.07.2021

› Du 07.10 au 13.10.2021

› Du 13.12 au 17.12.2021

TARIFS

› Autofinancement : adhésion* + 262.50€

› Prise en charge par un organisme (AGEFIPH, entreprise ...) et / ou CPF : 525€

› Formation en individuel : 1050 €

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