

MODELISATION DE PERSONNAGE AVEC BLENDER



PRESENTIEL

OBJECTIFS

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

DURÉE

35 heures

PUBLICS

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

PRÉ-REQUIS

> Pratique de Blender
> Notions de dessin dont en Anatomie

ÉVALUATION

Formation basée sur l'apprentissage pratique
Évaluation tout au long de la formation

MODALITÉS D'ACCÈS À LA FORMATION

Entretien préalable + devis

VALIDATION

Attestation de formation

CONTENU DE LA FORMATION

PLANNING :

Formation en groupe :

> Du 28.03 au 01.04.2022
> Du 07.07 au 13.07.2022
> Du 02.11 au 08.11.2022

Formation individuel et / ou à distance : Planning personnalisé sur devis

TARIFS :

Autofinancement :
adhésion* + 262,50 €

Prise en charge par un organisme (AGEFIPH, CPF, Pôle emploi, entreprise, OPCO...) :
525 €

Formation en individuel:
1050 €

* Adhésion annuelle, acquittable une seule fois quelque soit le nombre de formations suivies

- **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

Contenu indicatif, adaptable en fonction de vos besoins