Formation Blender – Architecture et design

Introduction à la formation Blender

Interface et navigation de Blender
Importation de projets (Revit, Sketchup, 3dsMax).

Modélisation dans Blender

Modélisation polygonale
Courbes
Modélisation à l’aide de la physique
Modélisation paramétrique
Création d’un environnement

Matériaux et textures dans Blender

Application des matériaux
Matériaux spécifiques

Éclairage dans Blender

Lumière naturelle du soleil
Lumières artificielles
Étude de lumière selon des fuseaux horaire et des périodes précises

Rendu dans Blender

Paramètres et manipulation de la caméra
Production d’un rendu en lancer de rayon (Cycles)
Production d’un rendu en temps réel (Eevee)
Production d’une séquence animée Blender
Post-production Blender

Pourrait vous intéresser

Formation Unity 3D