



Forum: Questions & Réponses

Topic: Cours Blender 2.9 une proposition de liste

Subject: Cours Blender 2.9 une proposition de liste

Posté par: meltingman

Contribution le : 14/9/2020 19:03:52

Bonjour à tous, comme vous le savez peut-être je me suis lancé dans la réalisation d'ateliers Blender sur Youtube, et la en fait j'ai envie de faire des ateliers suivies ou qui se suivent avec pour objectif de couvrir un maximum les besoins d'un débutant et passionné de Blender.

je voudrais des ateliers cours allant de 5 de 15 mm max, voici une liste provisoire.

Dites moi ce que vous en pensez, vos remarques, besoins...

le titre : Blender de A à Z

1) Installer Blender (Mac, windows, linux)

Quel version choisir : LTS, version stable, ou non officielle ?

Les principaux raccourcis claviers

la navigation dans la vue 3D,

Naviguer dans les fenêtres

2) Comprendre l'interface (2.8, 2.9)

l'organisation des fenêtres

Les diverses fenêtres de Blender.

configurer les raccourcis pour un laptop

3) Configurer Blender pour plus de productivité

les add-ons ?

Les indispensables,

régler ses bibliothèques

4) Les bases de la modélisation polygonale

I un verre d'eau, une coupe

5) Les bases de la modélisation polygonale

II un pouf avec ses couture

une petite table basse

un lampadaire .

6) La modélisation polygonale avancée

une grande baleine bleu (on se refait pas:D)

8) Choisir son moteur de rendu

Pourquoi Eevee ?

Pourquoi CYCLE ?
Pourquoi Benchmark ?

9) Comprendre les matériaux
Liens entre Matières et textures
Se servir de textures pour modifier une matière
Comprendre les nodes.

10) Réussir un dépliage UV
Déplier un pouf,
créer des coutures,
Déplier une table

11) Réussir un dépliage UV complexe
déplier une baleine
Créer les coutures
séparer et organiser ses éléments d'un dépliage

11) Les outils pour peindre
Peindre un pouf et des coutures
se servir des pinceaux et des options de peinture

12) Les outils pour peindre
peindre une baleine
ajouter des brosses
mélanger les techniques
peindre des reliefs

13) Les outils pour sculpter
Sculpte destructif – sculpte non destructif.
Sculpter notre baleine
sculpter avec des brosses

14) Utiliser les détails du Sculpte sur son modèle sans détails.
Baking uv, transfère de détails d'un mesh à l'autre.
Baking pour Eevee ?
mélanger des Normal MAP et des Bump MAP ?

15) Eclairage et environnement
éclairage intérieur avec Eevee

16) Eclairage extérieur avec Eevee
Motion Blur, profondeur de champ
et rendu réaliste avec Eevee

17) Incruster un élément 3D dans un environnement réel.
Sol avec ombre seul,

18) ANIMATION

Animer une cafetière
Animer une baleine bleu.

19) ANIMATION

Animer l'environnement,
animer des poussières,

20) ANIMATION

Animer un bancs de poisson
Simuler des caustiques
Rendu d'une séquence

21) Compositing

Préparer un tournage pour du tracking caméra

22) Compositing

Faire un tracking Caméra
nettoyer « le plateau »

23) Compositing

Incruster son objet 3D dans la scène tournée
Réglage des couleurs et ajout d'effets à la scène finale.

24) Montage vidéo

Comprendre les bases du montage sur Blender
Définir les entrées/sorties d'un plan
Transitions
Raccourcis claviers

25) Montage vidéo

Ajouter des raccourcis claviers indispensables
Calque d'effets,
Transitions et automatisation d'effets.

26) Montage vidéo

Réglages colorimétriques – se servir du Choma vectorscope
Réglages lumière – Se servir du Luma waveform
modificateurs et masques

ok ça fait beaucoup mais comme souvent dans un seul de mes ateliers j'aborde plusieurs notions, la le bût ce serait de rester sur une ou deux par ateliers .. (et en plus blender étant très vaste il reste plein de trucs à voir)..

++

