



# INITIATION Blender

Découverte



# Olivier Sudermann

2012 - 2015

Étudiant à la MJM de Strasbourg

Depuis 2016

Graphiste 3d / chef de projet chez [HAPTICMEDIA](#)

# Blender :

Origine : Pays-Bas

Logiciel historique : NeoGeo (studio créé en 1988)

Première version de blender : 1994 (opensource depuis 2002)

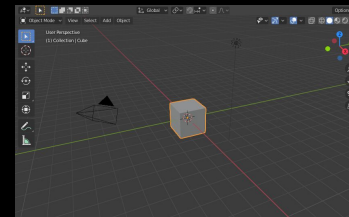
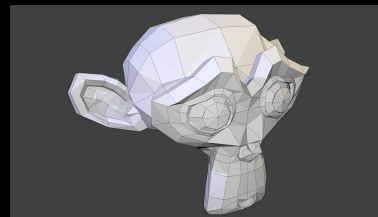
[Article complet](#)

[Blender 3d \(site\)](#)

[Blender Studio](#)

[Blender artiste](#)

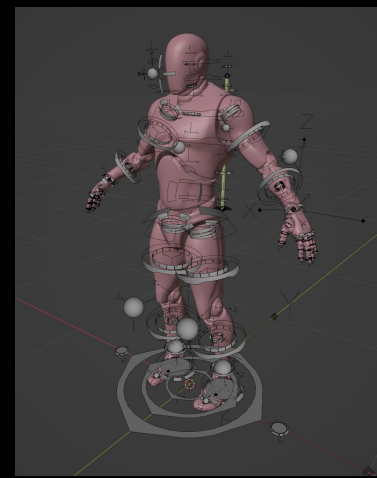
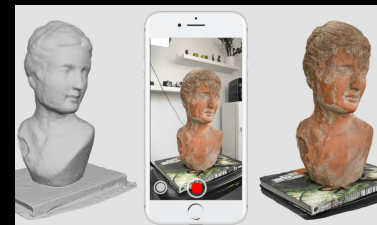
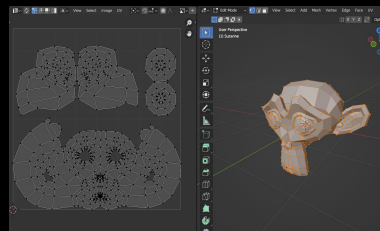
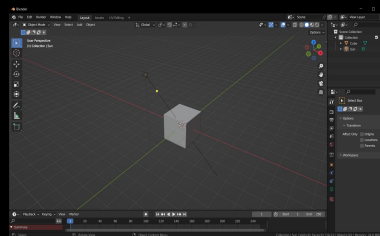
[Blender nation](#)



# Programme de l'année :

Notions abordées :

- 1 - Maîtriser l'interface de blender
- 2 - Modélisation simple
- 3 - Maîtriser le dépliage UV et le texturage
- 4 - Appréhender les principes du scan 3D
- 5 - Animation de personnage



# À vous de vous présenter !

Votre cursus

Où vous imaginez-vous dans 5 ans ?

# Première ouverture de Blender :

L'interface modulable

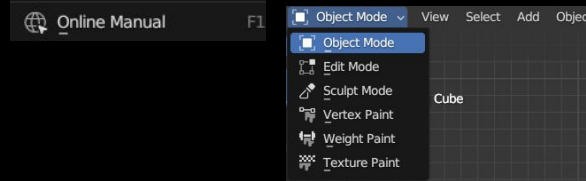
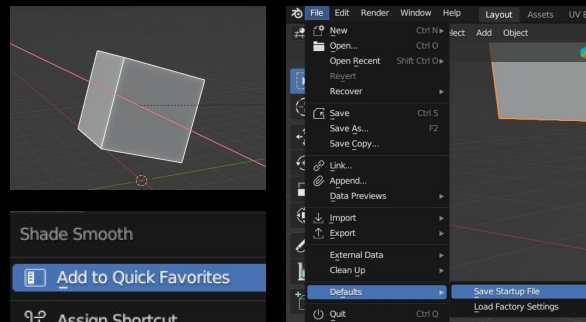
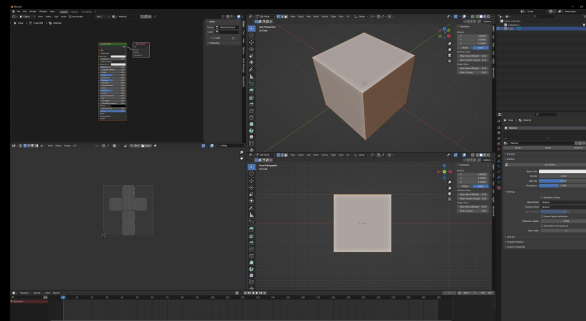
Les différentes zones et leur fonctionnement

Se déplacer dans la vue 3d et manipuler les objets 3d

Enregistrer ses préférences (lancement de blender)

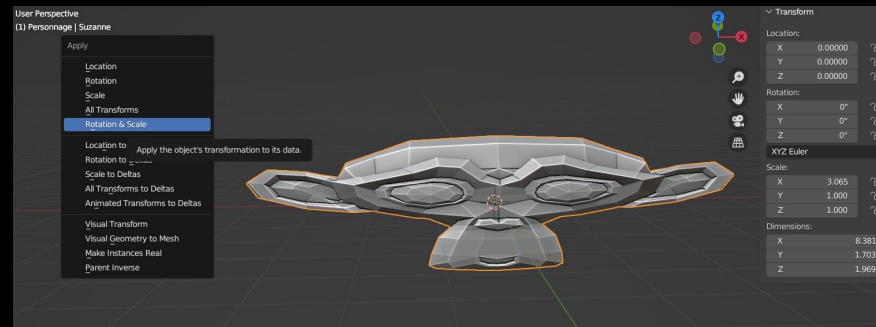
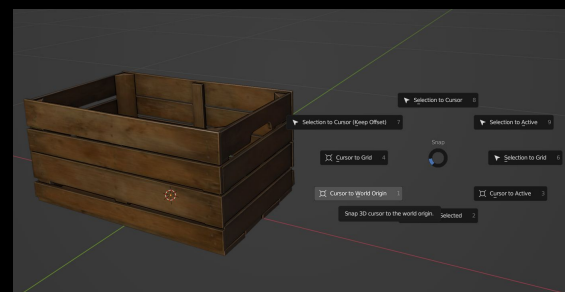
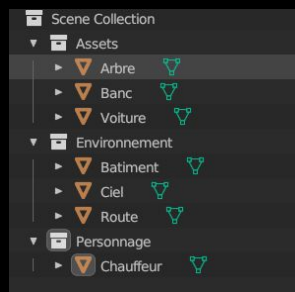
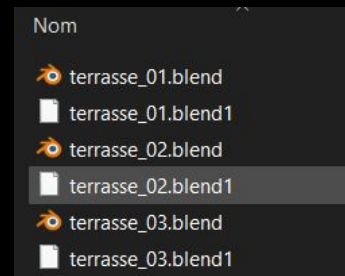
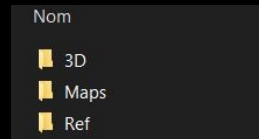
Créer ses propres raccourcis clavier

Le mode "objet" vs mode "édition"



# Bonnes pratiques :

- 1 - Dossier de projet bien ranger
- 2 - Nommage des fichiers
- 3 - Nommage des meshes / collection / etc
- 4 - Point de pivots bien placé
- 5 - Reset les transformations des objets





# INITIATION Blender

A la semaine prochaine

