



Blender 101

cours d'introduction GULL déc. 2011

Déroulement

- intro
- petite démo
- prise en main de l'interface
- création d'un salon / salle à manger
- mise en lumière, caméra
- édition de polygones
- création d'un pinguin / poisson / thon / monstre marin

Mini-historique

1989	NeoGeo
1998	NaN
juillet 2002	Négociation de rachat du code-source
7 Septembre	100'000 euros trouvés et création de la Blender Foundation
2005	Orange : Elephants Dream , open movie en CC
2007	Création du Blender institute
Avril 2008	Peach : BBB + Apricot
2010	Durian : Sintel
2011	version 2.5 stable
2012	Project Mango : ?

www.blender.org

www.cgcookie.com/blender

www.blenderguru.com

www.blenderartists.org

www.blendernation.com

Les étapes de la création 3D

Modélisation

Sculpting

Materials

Texturing

UV

Layout

Lightning

Animation

Rendering

Compositing

+ préprod, postprod etc...

petite démo des étapes

3D views

MMB : orbit

Shift-MMB : pan

Ctrl-MMB /scrollwheel: zoom

Numpad 7 : topview

Numpad 1 : front

Numpad 3 : right

Numpad 0 : camera view

Numpad . : center to object

UI interaction

Object moving

R - rotate

G - grab

S - scale

RMB : select object / face / vertex

LMB : action

Esc or RMB : cancel

shift-D : duplicate

shift-A : add object

N : right-sided properties

T : toolbar

X : delete

Merci