

Atelier 3D

Rodolphe Demol

Prérequis

Maîtriser l'utilisation d'un ordinateur.

Présentation du cours

Par une initiation à la modélisation d'objets et de scènes simples, l'élève apprend les bases fondamentales de la modélisation 3D.

Une fois que les bases fondamentales seront considérées comme acquises et en fonction de l'implication de l'élève, l'initiation pourra alors déboucher sur des modélisations et des scènes plus complexes en images fixes, animées, ainsi qu'une initiation à la création d'images 3D interactives de type jeux vidéo.

Logiciel utilisé : Blender (logiciel libre de droit)

Attention : Cet atelier d'initiation à la 3D nécessite une acquisition exigeante de la technique informatique, de ce fait les participants doivent être attentifs lors des initiations, et faire preuve de rigueur et de maturité dans les apprentissages quant au fait de participer à ce cours.

Objectifs Pédagogiques

Acquérir les bases de la modélisation en 3D.

Techniques

Ordinateur.

Matériel

Clé USB.