

FORMATION SUR LE LOGICIEL DE 3D *BLENDER* orientée vers l'imagerie architecturale

Formateur: Guillaume Lévesque, Travailleur autonome en modélisation, texture et rendu d'environnements 3D pour l'architecture et le jeu vidéo.

Qu'est-ce que *Blender*?

Blender est un logiciel libre de création 3D multiplateforme. Il possède des fonctions de modélisation, de texturage et de rendu comparables aux autres logiciels de 3D. Il inclut également des modules de composition d'images, de rendus et de sculptures 3D.

À qui s'adresse cette formation?

- Aux néophytes des logiciels de 3D;
- aux architectes et designers souhaitant éclaircir les concepts liés à l'utilisation de logiciels de 3D;
- aux artistes voulant produire des modélisations 3D de maquettes pour la Politique d'intégration des arts à l'architecture (Politique du 1%).

Quand cette formation se tiendra-t-elle?

La formation sera donnée selon les disponibilités des personnes inscrites. Les cours débuteront deux semaines après la complétion d'un groupe.

Durée de la formation:

9 blocs de 4 heures abordant théorie et pratique
(total: 36 heures)

Coûts: 325\$ + Taxes et adhésion à titre de membre producteur de LA CHAMBRE BLANCHE (50\$ + taxes, valide pour un an)

Information et inscription:

Par téléphone au **(418) 529-2715**

ou par courrier électronique à

formation@chambreblanche.qc.ca.

LA CHAMBRE BLANCHE propose aux artistes des activités d'apprentissage afin de s'approprier les outils informatiques dans un contexte de création. Le centre s'intéresse au potentiel que représente les logiciels libres, lesquels offrent la liberté aux utilisateurs d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel. LA CHAMBRE BLANCHE considère cette ouverture technologique comme une matière à exploiter dans le monde de la création. Nous invitons donc les artistes à s'approprier et surtout à créer la culture du libre!

Contenu de la formation:

- Fondements de la 3D (modélisation, dépliage UV, texturage, éclairage, rendu et postproduction)
- Familiarisation à l'interface de *Blender*
- Pratique: la méthode *box modeling*
- Modélisation solide (*polygon modeling*)
- Pratique: objet d'ameublement solide (exemple: commode)
- Modélisation organique (*digital sculpting*)
- Pratique: objet d'ameublement organique et *baking* de sa texture en haute résolution (exemple: divan)
- Texture
- Pratique: texture d'un objet d'ameublement
- Matériaux et UV's
- Pratique: texture de terrains et d'édifices
- Techniques de rendu et d'éclairage
- Postproduction
- Pratique de rendu et de composition d'images

