

## Formation Blender Approfondissement

|                              |  |
|------------------------------|--|
| <b>Durée :</b>               | 5 jours  |
| <b>Public :</b>              | Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur  |
| <b>Pré-requis :</b>          | Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances des outils graphiques complémentaires (Photoshop ou Gimp / Illustrator ou Inkscape). |
| <b>Objectifs :</b>           | Modéliser des objets 3D plus ou moins complexes. Exécuter des rendus de haute qualité  |
| <b>Référence :</b>           | CAO741-F   |
| <b>Demandeurs d'emploi :</b> | Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi  |

### Rappel

Retour sur les points évoqués pendant l'initiation

### Rappels sur les techniques de modélisation

Loop Cut and Slide  
Edge slide  
Bridge tool  
Bevel  
Vertex Bevel  
Fonction F2  
Dissolve  
Ngons  
Modéliser avec les modifier

### Matériaux, textures, mapping et bump mapping sous Cycles

Création de matériaux en utilisant les noeuds

Les différents shaders

Textures multiples

Textures procédurales

Les facteurs :

Light path

Layer weight

Geometry

Objet info

Les vecteurs :

Bump mapping noir & blanc

Normal mapping

Création de normal map

Couche alpha

UV mapping

Éditeur UV

Placage

## La lumière sous Cycles

Comportement des mesh en mode Emission

Influence de l'échelle, de la puissance

Utilisation des lumières historiques

Taille

Puissance

Light Fall off

Mise en place de systèmes d'éclairage :

Lumières 3 points

Key light

Fill light

Backlight

## Compositing

Utilisation des calques

Principe des nœuds de compositing

Combiner des nœuds : le node editor

Nœuds d'entrée

Nœuds de sortie

Nœuds de mixage

Nœuds de couleurs

Nœuds vecteur

Nœuds filtre

Nœuds de masquage

Nœuds de déformations

Nœuds de valeurs

Créations de groupe

Material index

Objects index

Ambient Occlusion Map

## Animation de la caméra dans une scène fixe

Notions d'images clés

Notion de Timeline

Créations d'images clés :

Position

Rotation

Échelle

Présentation du Dope Sheet  
Sélection des clés dans la timeline  
Déplacements des clés dans la timeline  
Présentation du Graph Editor  
Ajustement de la vitesse d'approche dans le Graph Editor  
Ajustement de la vitesse d'éloignement dans le Graph Editor

### **Les différents types de contraintes caméra**

De transformations :

Copy Location  
Copy Rotation  
Copy Scale  
Copy Transform  
Transformation

De suivis :

Clamp To  
Track To  
Locked Track  
Follow Path

### **Blender et Autocad**

Techniques d'importations de dessins 2D  
Techniques de conversions de .dwg en .fbx  
Contraintes de maillages  
Ré-appropriation du modèle 3D