

Formation Blender Approfondissement

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