DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

Formation De Revit à Blender

Durée :	5 jours (35 heures)
Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
Public :	Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur
Pré-requis :	Maîtriser Revit
Objectifs :	Importer un modèle Revit dans un projet Blender pour lui appliquer matériaux, textures, lumières puis générer un rendu photo-réaliste avec le moteur de rendu Cycles et l'intégrer dans une photographie statique.
Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
Référence :	CAO932-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles
Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

Modalités d'accès :	Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.
Délais d'accès :	Variable selon le type de financement.
Accessibilité :	Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

De Revit à Blender :

Pourquoi utiliser Cycles comme moteur de rendu et Blender comme outil de post-production après avoir modélisé sous Revit ?
Quel format utiliser pour exporter son modèle REvit : .dae / .fbx / .obj / .3ds
Nettoyer le modèle Revit
Nettoyer les matériaux Revit
Réorganiser le modèle Revit sur les calques de Blender
Appliquer les origines aux objets
Atelier pratique : choix du format et export depuis Revit. Importation sous Blender. Préparation du modèle

Les rudiments de la modélisation et de l'édition de modèles sous Blender

Présentation de l'interface
Réglages basiques de Blender / options
Basculer en système métrique
Les opérateurs basiques : Grab / Scale / Rotate
Mode Objet / mode édition
Mode de sélection : vertices, arêtes, faces
Outils de sélection
Extrusions
Suppression de doublons
Du triangle aux quads
Loop, cut and slide
Atelier pratique : s'approprier un modèle Revit dans Blender

Matériaux, textures, mapping et bump mapping sous Cycles

Création et affectation de matériaux
Le Node Editor

Les différents shaders
Textures multiples
Textures procédurales
Les facteurs :
Light path
Layer weight
Geometry
Objet info
Les vecteurs et cartes de matériaux : pourquoi plusieurs cartes pour un matériau?
Générer les différentes textures avec Insane Bump sous the Gimp
Bump mapping noir & blanc
Normal map
Specular map
Height map
Couche alpha
UV mapping
Éditeur UV
Placage
Atelier pratique : Créer et appliquer des matériaux réalistesaux différents objets du modèle.

La lumière sous Cycles

Les lumières traditionnelles de Blender :point, spot, sun, hemi, area
Comportement des mesh en mode Emission
Influence de l'échelle, de la puissance
Utilisation des lumières historiques
Taille
Puissanse
Light Fall off
Mise en place de systèmes d'éclairage :
Lumières 3 points
Key light
Fill light
Backlight
Atelier pratique : Mise en lumière de la scène, les différents dispositifs d'éclairages intérieur / extérieur

Importer la cadastre via Open Street Map

Téléchargement et installation de l'addon
Connexion sur OSM
Téléchargerment des données OSM
Importation dans Blender options et précautions d'usage
Et le Nord...
Mise à l'échelledu modèle 3D

Calibrer une prise de vue statique pour intégrer un modèle 3D

Téléchargement et installation de l'addon
Importer la photo de référence
Choix du nombre de points de fuite
Suivre les lignes de perspectives
Résolution de l'appareil photo
Positionner une lumière de type sun
Atelier pratique : intégrer la scène dans l'image de référence

Compositing

Utilisation des calques
Principe des nœuds de compositing
Combiner des nœuds : le node editor
Nœuds d'entrée
Nœuds de sortie
Noeuds de mixage
Nœuds de couleurs
Nœuds vecteur
Nœuds filtre
Nœuds de masquage
Nœuds de déformations
Noeuds de valeurs
Créations de groupe
Material index
Objects index
Ambient Occlusion Map
Filtres d'effets, glare, blur, lens distortion, ect.
Atelier pratique : post production pour une intégration parfaite de la scène dans l'image de référence ou comment faire de l'édition d'image avec Blender comme sous Photoshop ou The Gimp.