

Formation De Sketchup 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 Sketchup / Sketchup Pro
■ Objectifs :	Importer un modèle Sketchup dans un projet Blender pour lui appliquer matériaux, textures, lumières puis générer un rendu photo-réaliste avec le moteur de rendu Cycles.
■ 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 :	CAO703-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 Sketchup à Blender :

Pourquoi utiliser Cycles comme moteur de rendu et Blender comme outil de post-production après avoir modélisé sous Sketchup ?

Quel format utiliser pour exporter son modèle Sketchup : .dae / .fbx / .obj / .3ds

Nettoyer le modèle Sketchup

Nettoyer les matériaux Sketchup

Réorganiser le modèle Sketchup sur les calques de Blender

Appliquer les origines aux objets

Atelier pratique : choix du format et export depuis Sketchup. 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 Sketchup dans Blender

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 Sketchup 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 réalistes aux 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

Puissance

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

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

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

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.