

## BLENDER – Perfectionnement

### Objectifs pédagogiques :

Approfondissement des connaissances du logiciel Blender pour de la modélisation et du rendu architectural, réalisation de rendus 3D et finalisation dans le module de compositing de blender et dans photoshop, premier pas dans le geometry node.

### Pré-requis :

Une bonne connaissance d'un logiciel 3D ou de blender est indispensable.

### Détails de la formation

#### Caméra et paramètres de rendu

Utilisation d'Eevee et de cycle  
Configuration des paramètres de rendu  
Optimisation des calculs  
Profondeur de champs et mise au point  
Méthode de base de rendu échantillonnage  
Réduction du bruit  
Rendu en temps réel

#### Les lumières et environnement

Rappel sur les différences entre les lumières  
Réglages communs  
Paramètres du moteur de rendu  
Lumière Point  
Lumière Spot  
Area Light  
Puissance des Lampes  
L'occlusion ambiante  
Cycle Sun et Sky  
L'environnement lumière  
Utilisation des HDRI en illumination globale

#### Modélisation avancée et Géométrie node

Rappel sur les différentes techniques de modélisation  
Modélisation d'objet complexe  
Introduction au géométrie node  
Techniques et utilisation

#### UVmap avancés et Dépliage d'objets complexes

Rappels sur le dépliage UV  
Les outils d'édition : Transform, Mirror, Snap, Merge, Split, Unwrap.  
Pin & Unpin, Mark/Clear Seams, Seams from Islands, Pack Islands, Average Island Scale.  
Minimize Stretch, Stitch, Align, Show/Hide Faces.  
Export UV Layout

#### Physics Types pour textiles

Gravité  
Baking Simulations  
Les Caches  
Les champs de Force

**Durée** : 5 jours (35 heures)

**Lieu** : 12, place Saint-Hubert, 59000 LILLE ou sur site

**Horaires** : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

**Dates et Tarif** : nous contacter

### NORDIGITAL

**Tél.** 09 53 72 21 73

**Mail** : nordigital.formations@gmail.com

**Site** : www.nordigital.academy

# NORDIGITAL

## **BLENDER** – Perfectionnement *suite*

Collisions

Le simulateur de vêtements

La peinture dynamique

Corps souples et Corps rigides

Les particules

### **Setup et Skin pour textiles**

Philosophie et Introduction au “rigging”

Création et réglage des Armatures

Objets armature

Panneaux d’armature et d’os

Visualisation, structure et sélection

Lier des objets aux os

Skinning aux formes des objets

Recyclage

### **Compositing**

Introduction au compositing

Taille des images

Sauvegarder la composition

Propriétés et performances

### **Node compositing**

Compositing des matériaux

Explications sur les passes Raw

Utilisation des passes Raw Light

Utilisation des passes Raw Réflexion

Assemblage du matériau gris mat

Assemblage des autres matériaux

Introduction

### **Les différents types de noeuds**

Noeud d’édition

Noeud de contrôle

Noeud de groupe

Input, output

Couleur, filtres et Matte

Vecteurs et convertisseurs

### **Effets et Post Production**

Introduction

Calques de rendu

Passes de rendu

Gestion des couleurs et exposition

Profondeur de champ

### **Compositing dans Photoshop**

Rendu et export vers Adobe Photoshop

Configuration du rendu dans Blender

Utilisation des différentes couches

Export des passes de Blender

Importation des passes dans Photoshop

Organisation des passes