

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