

Formation De Sketchup à Blender

Durée :	5 jours
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.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO703-F
Note de satisfaction des participants:	Pas de données disponibles

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 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
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.