

Formation De AutoCAD à Blender

| | |
|---|--|
| Durée : | 5 jours |
| Public : | Designers, graphistes, architectes, architectes d'intérieur |
| Pré-requis : | Maîtriser Autocad |
| Objectifs : | Importer un dessin 2D 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 |
| Sanction : | Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis |
| Taux de retour à l'emploi: | Aucune donnée disponible |
| Référence: | CAO1015-F |
| Note de satisfaction des participants: | Pas de données disponibles |

De AutoCAD à Blender :

Pourquoi utiliser Cycles comme moteur de rendu et Blender comme outil de modélisation et de post-production après avoir dessiné sous AutoCAD ?
Quel format utiliser pour exporter son dessin
Préparer le dessin AutoCAD
Importer le dessin dans Blender
Appliquer les origines aux objets

Atelier pratique : choix du format et export depuis AutoCAD. Importation sous Blender.

Les rudiments de la modélisation et de l'édition 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
Conversion de courbes en maillages
Du triangle aux quads
Loop, cut and slide

Atelier pratique : s'approprier un dessin 2D 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

Atelier pratique : Mise en lumière de la scène, les différents dispositifs d'éclairages intérieur / extérieur

Importer le cadastre via Open Street Map

Téléchargement et installation de l'addon

Connexion sur OSM

Téléchargement des données OSM

Importation dans Blender options et précautions d'usage

Et le Nord...

Mise à l'échelle du modèle 3D

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.