



Formation De Revit 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 Revit
■Objectifs:	Importer un modèle Revit 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.
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 :	CAO932-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 Revit à Blender:

Pourquoi utiliser Cycles comme moteur de rendu et Blender comme outil de postproduction après avoir modélisé sous Revit ?

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

Nettoyer le modèle Revit

Nettoyer les matériaux Revit

Réorganiser le modèle Revit sur les calques de Blender

Appliquer les origines aux objets

Atelier pratique: choix du format et export depuis Revit. 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 Revit 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 Puissanse Light Fall off Mise en place de systèmes d'éclairage : Lumières 3 points Key light

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

Importer la cadastre via Open Street Map

Fill light Backlight Téléchargement et installation de l'addon Connexion sur OSM Téléchargerment des données OSM Importation dans Blender options et précautions d'usage Et le Nord...

Mise à l'échelledu modèle 3D

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

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.