



Objectifs

Concevoir une architecture, un décor d'intérieur avec Blender.



Public / Prérequis

ouvert public

Connaissance de l'outil informatique
Test de positionnement



Principes Pédagogiques

Méthode interactive. Exercices d'application. (Possibilité d'adapter les exercices à l'entreprise)



Profils des formateurs

Tous nos formateurs ont 2 à 3 ans d'expérience minimum dans le domaine dans lequel ils interviennent. Ils sont tous également professionnels et en poste de le domaine enseigné.



Modalités de suivi

Evaluation du niveau atteint après la formation
Attestation de fin de formation

Durée 21 heures

4. Les nodes pour la post-production avec Cycles

- Avoir des ombres et gérer la transparence (2)
- Préparer le Multi Layer pour le compositing (pneus/carpaint)
- Préparer le Multi Layer pour le compositing (jantes/grille avant)
- Composer la scène

5. La post-production sur Photoshop (optionnel)

- Préparation du fichier 3D
- Installation d'un script et gestion du « clown passe »
- La Z-Depth
- Importation et gestion des images sous Photoshop
- Clown passe et retouches localisées
- Ajouter des aberrations chromatiques

6. Le rendu studio avec Cycles

- Préparer la caméra
- Ajouter un sol de type asphalte et le texturer
- Créer une lumière
- Les paramètres de rendus
- Post-production avec Photoshop
- Retouche localisée des vitres
- Retouche localisée des pneus et du fond
- Ajustement colorimétrique

Le plugin BLight Studio

1. Le rendu environnemental

- Présentation du moteur Cycles
- Le modèle 3D de la voiture
- Décomposition du modèle 3D
- Ajouter Backplate et ajustement de la caméra

2. Créer les matériaux avec cycles

- Le Node Wrangler
- Créer un matériau de chrome
- Créer un matériau de verre
- Créer un matériau de carrosserie
- Finaliser le matériau carrosserie
- Créer un matériau fibre de carbone
- Créer un matériau de plastique brillant et mat
- Créer un matériau de pneus
- Créer un matériau pour les disques de freins
- Créer un matériau pour les étriers
- Créer un matériau de cuir
- Créer un matériau pour les jantes

3. Les lumières

- Ajouter une map HDRI pour illuminer la scène et la paramétrer
- Ajouter un soleil pour avoir un rendu réaliste
- Paramétrer son rendu Cycles