

BLENDER - SCULPTING, RETOPOLOGIE & PAINT

PUBLIC Graphistes, infographistes, animateurs 3D, architectes

PRÉ-REQUIS Connaître et utiliser Blender

DURÉE 35 heures (5 jours)

OBJECTIFS Partir d'une feuille vierge, sculpter un personnage et comprendre comment établir une topologie polygonale afin de l'optimiser pour de futures déformations fluides. Maîtriser les outils de sculpting et les brushes. Gérer la création de vêtements et de plis en sculpting. Comprendre et savoir faire la retopologie d'un objet. Savoir peindre et texturer un objet sculpté. Gérer le découpage des UV d'un mesh complexe afin d'avoir des matériaux bien calibrés. Maîtriser le bake de textures, normal et displacement map afin de détailler un objet simplifié

FORMALISATION À L'ISSUE DE LA FORMATION : Attestation de fin de formation



LE SCULPTING

- Interface utilisateur
- Les outils de sculpting (Draw, Clay, grab...)
- Réglage des outils
- Les textures Alpha pour les détails
- Les masques
- Le modifier multires
- Remesh et dyntopo
- Les booleans
- Sculpte de vêtement et de tissus
- Les outils Cloth et Cloth filter
- Texture paint et matériaux

RETOPOLOGIE D'UN SCULPT

- Ajout d'addon
- Comprendre l'anatomie et préparer la Retopologie
- Modifier Mirror/displace/shade smooth et shrinkwrap

L'OUTIL PAINT

- Utilisation des Brushes
- Utilisation des Alphas
- Utilisation des textures
- Utilisation des layers

UV UNWRAPPING

- Mark edge as seams
- Grab & pinch tools
- Unwrapping et UDIM
- Multiple UV layers

BAKE DES TEXTURES AVEC CYCLE

- Modification des textures
- Roughness
- Transmission
- Noise texture & Color Ramp
- Application des textures sur la retopologie

Avantages :

Blender permet un meilleur modelage des volumes grâce à ses lumières en temps réel

Blender permet un rendu des textures réaliste en temps réel pour une vision précise

Il permet de faire parfaitement matcher les focales de la caméra avec les images de référence

Lieu de la formation : 146 rue Paradis - **13006 Marseille** et en distanciel

Nombre de stagiaires (si en session) : 3 minimum - 12 maximum **Moyens pédagogiques :** 1 poste par stagiaire

1 Vidéoprojecteur - Plateforme E-learning **Modalités pédagogiques :** Alterne temps de présentation, d'échanges en groupe avec l'intervenant et réflexion personnelle **Modalités d'évaluation :** Cas pratique en continu avec évaluation par le formateur