

Du 27 septembre au 1er octobre 2021

Durée

—

5 jours (35 heures).

Lieu

—

la malterie, 42 Kuhlmann - 59000 Lille.

Public

—

Cette formation est destinée aux artistes-auteurs et artistes numériques ayant des acquis préalables avec le logiciel Blender (ou à condition d'avoir une certaine expérience en 3D), pour leurs créations visuelles, des besoins techniques relatifs à l'infographie 3D de leurs projets ou pour un usage documentaire.

Pré-requis

—

La formation s'adresse à des personnes ayant déjà une utilisation de Blender (ou à condition d'avoir une certaine expérience en 3D).

Sont requises des connaissances sur l'environnement du logiciel et ses fonctionnalités et des aptitudes à la navigation dans un espace 3D. Il est donc préférable que les participants aient déjà un usage récurrent de Blender dans leur pratique, même si il s'agit de tâches relativement simples.

Chaque participation nécessite obligatoirement :

- une souris
- un ordinateur (PC ou Mac) avec une version récente de Blender installée (2.9)

L'installation d'un logiciel de traitement d'images (Photoshop, Gimp) est recommandée.

Blender est un logiciel open-source, gratuit et rapide à installer : <http://www.blender.org/download/>

Objectifs de formation

- Élargir le prisme des possibilités que propose le logiciel.
- Consolider des notions déjà acquises par les participants, notamment liées à un usage récurrent de Blender : automatismes et discipline de travail, raccourcis clavier, astuces.
- Approfondir les bases liées à la modélisation d'objets et de plans en 3D en abordant l'usage de certains «modifieurs».
- Approfondir les bases liées à l'application de textures et les différents modes de «mapping».
- Approfondir les bases liées à la création de matériaux par le système nodal des «shaders».
- Approfondir le rendu 3D, aborder les spécificités aux deux moteurs de rendu de Blender (*Cycles* et *Eevee*).

Intervenant

Avec Thibaut Rostagnat, artiste-auteur spécialisé dans la création d'images 3D, intervenant régulier auprès des étudiants du Fresnoy, formateur 3D (Blender, visualisation temps-réel, photogrammétrie).

Programme

La formation propose avant tout de consolider les acquis des participants en faisant le rappel de notions et d'astuces d'ergonomie. Elle déroulera principalement les étapes requises à la création d'un objet, d'une scène 3D, jusqu'au rendu final de l'image en traitant avec précision : la modélisation, le mapping, la création de matériaux et le rendu d'image.

1 - Rappels de la prise en main et modélisation 3D

- Modélisation 3D d'un sujet commun.
- Tirer parti de «modifieurs» spécifiques à la modélisation : «mirror», «subdivision», «array» ...
- Comprendre certains outils nécessaires à la précision et au confort de travail : coordonnées «world» & «local», «snapping»...

2 - «Mapping» de texture

- Appréhender l'objet 3D pour en faire le «dépliage UV» en vue d'une application de texture de type «UV Mapping» (attribution des différentes parties d'une image aux différentes parties du modèle 3D).
- Travailler en parallèle avec Blender et Photoshop (ou Gimp ou autre logiciel de traitement d'image).

3 - Création de shaders

- Comprendre la notion de shaders et les usages possibles du «shader editor» de Blender
- Recomposer un matériau composé de «maps» séparés en les connectant au «shader». Comprendre les différents types de «maps» d'un matériau et leur interprétation par le «shader».
- Appréhender la programmation nodale du «shader editor» de Blender pour répondre à un besoin précis.

4 - Demandes formulées par les participants, préparation de la scène, notions de rendu

- Application des nouveaux acquis pour préparer la scène à rendre : notions d'éclairage
- Notions liées à la caméra : focale, ratio, distance focale ...
- Comparaison des deux moteurs de rendu, compréhension des contraintes et avantages de chacun
- Préparation d'un rendu (dossier cible, format d'image et de fichier en fonction) et tests de rendus

5 - Rendus finaux

- Aborder la colorimétrie, et éventuellement le «compositing» si besoin (post-traitement, inserts ...)
- Évaluation des participants et finalisation des rendus

Tarifs et modalités

—
Coût de la formation : 1225€ TTC
Financement possible par l'AFDAS.

Transmettre le dossier trois semaines avant le début de la formation.

Le nombre de participants est limité à 8 personnes.

Inscription et informations complémentaires

—
Élisabeth Bérard, chargée d'information-ressource
ressource@lamalterie.com
06 03 21 89 15