

Opleiding : Blender, een inleiding tot 3D-creatie

Praktijkcursus - 4d - 28u00 - Ref. LER

Prijs : 1650 € V.B.



4,5 / 5

Blender is 3D modelleer-, animatie- en renderingsoftware. Je leert de belangrijkste functies van de interface kennen. Je leert hoe je een 3D-object ontwerpt en realistisch rendert. Je maakt animaties en verschillende fysieke simulaties zoals particles.



Pedagogische doelstellingen

Aan het einde van de training is de deelnemer in staat om:

- ✓ De Blender-interface onder de knie krijgen
- ✓ Objecten modelleren en animeren in 3D
- ✓ Materialen en texturen ontwerpen en toepassen op objecten
- ✓ Belichting en objectrendering beheren

Doelgroep

Architecten, bouwers, tekenaars, ontwerpers, ingenieurs, managers van ontwerp bureaus.

Voorafgaande vereisten

Goede kennis van een grafisch besturingssysteem.

Opleidingsprogramma

1 Gebruikersinterface

- 3D-, baan- en panoramische beelden van de camera.
- De 3D-weergave organiseren met lagen.
- Het eigenschappenpaneel.
- Objectmodus en eenvoudige relaties tussen objecten.

Praktisch werk

Blender installeren. Een aanzicht maken.

DEELNEMERS

Architecten, bouwers, tekenaars, ontwerpers, ingenieurs, managers van ontwerp bureaus.

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Goede kennis van een grafisch besturingssysteem.

VAARDIGHEDEN VAN DE CURSUSLEIDER

De deskundigen die de cursus leiden zijn specialisten op het betreffende vakgebied. Zij werden geselecteerd door onze pedagogische teams zowel om hun vakkennis als hun pedagogische vaardigheden voor elke cursus die zij geven. Zij hebben minstens vijf tot tien jaar ervaring in hun vakgebied en oefenen of oefenden verantwoordelijke bedrijfsfuncties uit.

BEOORDELINGSMODALITEITEN

De cursusleider beoordeelt de pedagogische vooruitgang van de deelnemer gedurende de gehele cursus aan de hand van meerkeuzevragen, praktijksituaties, praktische opdrachten, ...
De deelnemer legt ook van tevoren en naderhand een test af ter bevestiging van de verworven kennis.

2 Objecten maken en wijzigen

- Selectie met rechthoek, cirkel en lasso.
- Bézier krommen. Extrusie langs een kromme.
- Objecten transformeren. Het gereedschap Eenvoudig vervormen.
- Modelleren met de functie Extrude. Basismodelleren, punten, randen, vlakken.
- Modifiers: Array, Boolean, Edge...

Praktisch werk

Nieuwe objecten ontwerpen.

3 Materialen en texturen ontwerpen

- Materiaal toewijzen aan objecten.
- De creatie van eenvoudige, nodale materialen.
- Oppervlakte-, diffuse en speculaire shaders.
- Texturen plaatsen en toewijzen.
- Volumetrische shaders.

Praktisch werk

Textuureffecten toepassen.

4 UV-mapping en textuurverven

- UV ontvouwen, testen en corrigeren.
- UV-mapping gebruiken op materialen.
- De textuur rechtstreeks in Blender maken.
- Export ontvouwen.
- Sla de rendering op een UV-textuur op (Bake).

Praktisch werk

Een afbeelding op een UV plaatsen.

5 Beheer van verlichting en rendering

- De verschillende soorten licht.
- Kleuren, intensiteit, afstand en schaduw.
- Stilstaande beelden renderen.
- Camera-gebruik, brandpuntsafstand, positionering en scherptediepte.
- Uitvoerafmetingen. Rendering formaat. Anti-aliasing.
- Renderen via verschillende engines.

Praktisch werk

Maak een rendering met verlichting.

6 Inleiding tot compositing

- De basis van compositing.
- De editor voor videosequenties.
- Knooppunten voor compositie.

Praktisch werk

Een afbeelding samenstellen.

PEDAGOGISCHE EN TECHNISCHE MIDDELEN

- De gebruikte pedagogische middelen en cursusmethoden zijn voornamelijk: audiovisuele hulpmiddelen, documentatie en cursusmateriaal, praktische oefeningen en correcties van de oefeningen voor praktijkstages, casestudies of reële voorbeelden voor de seminars.
- Na afloop van de stages of seminars verstrekt ORSYS de deelnemers een evaluatievragenlijst over de cursus die vervolgens door onze pedagogische teams wordt geanalyseerd.
- Na afloop van de cursus wordt een presentielijst per halve dag verstrekt, evenals een verklaring van de afronding van de cursus indien de stagiair alle sessies heeft bijgewoond.

TOEGANGSMODALITEITEN EN TERMIJNEN

De inschrijving dient 24 uur voor aanvang van de cursus plaatsgevonden te hebben.

TOEGANKELIJKHEID VOOR MINDERVALIDEN

Is voor u speciale toegankelijkheid vereist? Neem contact op met mevr. FOSSE, contactpersoon voor mindervaliden, via het adres psh-accueil@ORSYS.fr om uw verzoek en de haalbaarheid daarvan zo goed mogelijk te bestuderen.

7 Inleiding tot de fysische motor en deeltjes

- Basis fysica-engine en partikelbeheer.
- Natuurkunde (flexibele lichamen, starre lichamen).
- Generieke, dynamische en statische deeltjes.

8 Inleiding tot animatiebeheer

- Notie van belangrijke beelden en tijdlijn.
- Belangrijke afbeeldingen maken: positie Rotatie Schaal.
- Introductie van Graph Editor.
- Interface-eigenschappen animeren.

Praktisch werk

Een animatie maken.

Data en plaats

KLAS OP AFSTAND

2026 : 31 maa., 9 juni, 22 sep., 15 dec.

PARIS LA DÉFENSE

2026 : 9 juni, 22 sep., 15 dec.