

Opleiding : Blender, 3D-creatie onder de knie

Praktijkcursus - 4d - 28u00 - Ref. LEB

Prijs : 1650 € V.B.



4,7 / 5

Je leert de geavanceerde aspecten van het modelleren van 3D-objecten. Je ontdekt nieuwe animatiemodi en leert nieuwe texturen en renderingen te maken. Je kunt je animaties video-editen en ontdekt de zeer krachtige scripttaal Python.



Pedagogische doelstellingen

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

- ✓ Nieuwe texturen en renderingen maken
- ✓ Een object animeren met het framesysteem
- ✓ Fysieke simulaties onder de knie
- ✓ Je animaties bewerken
- ✓ Python-scripts toepassen op 3D-modellen

Doelgroep

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

Voorafgaande vereisten

Goede kennis van Blender of kennis die gelijkwaardig is aan die van de cursus "Blender, een inleiding tot 3D-creatie" (ref. LER).

Opleidingsprogramma

1 Geavanceerd modelleren

- Lussen gebruiken.
- Topologie en retopologie.
- Wijzigingen: decimeren, booleaans, multiresolutie, huid, verdringen.

Praktisch werk

Maak een model bovenop een ander model. Geef een gebied van het model een nieuwe vorm met een "penseel".

DEELNEMERS

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

VOORAFGAANDE VEREISTEN

Goede kennis van Blender of kennis die gelijkwaardig is aan die van de cursus "Blender, een inleiding tot 3D-creatie" (ref. LER).

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 Modus Beeldhouwen

- Beeldhouwgereedschap.
- Aangepaste penselen.
- Maak een penseel van een volume.
- Bakken van normale kaarten.

Praktisch werk

Maak een aangepast penseel.

3 Nodale materialen

- Het principe van knooppunten.
- Het zijdeachtige effect.
- Gebruik metallic verf.
- Voorbeeld van het spoeffect.

Praktisch werk

Maak een metallic lakafwerking.

4 Skeletanimatie

- Creatie van een kader.
- Wijs een model toe aan het raamwerk met Envelopes en Bone Heat Painting.
- Inverse kinematica.
- Beperkingen binnen een kader.

Praktisch werk

Animeer een object met het armatuursysteem.

5 Niet-lineaire actie-editor

- Ontdek de niet-lineaire actie-editor.
- De verschillende bedrijfsmodi: eenvoudig, gecombineerd.
- Verkrijg een samengestelde animatie.
- Actiesporen toevoegen en mixen.

Praktisch werk

Stockbeelden toevoegen en mixen.

6 Natuurkunde en deeltjes

- Inleiding en aanpassing van de zwaartekracht.
- Natuurkunde, Flexibele lichamen, Stijve lichamen.
- Weefsel-, vloeistof- en rooksimulatie.
- Gebruik van de generieke, dynamische en statische particle engine.
- Ga verder met simulaties, obstakels, krachtvelden en invloeden.

Praktisch werk

Een kapsel creëren.

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 Video bewerken

- De VSE.
- Combineer verschillende videosporen en pas er effecten op toe.
- Stabilisation d'une vidéo.
- Een audiospoor toevoegen.
- De uiteindelijke film maken.

Praktisch werk

Een animatie bewerken.

8 Python scripten

- Interactie met Blender door middel van programmeren.
- Overzicht van de scriptingmogelijkheden van Python.
- 3D-objecten manipuleren met Python-scripts.

Demonstratie

Toepassing van Python-scripts op een 3D-model in Blender.