

Titre du cours: Shaders

Niveau : débutant /intermédiaire

Durée du cours : 4 jours

Ref: BLND 105 I Shaders

Logiciel: Blender

Horaire : 9h-17h

Durée du cours : 4 jours

Prix : 1700 CHF

Présentation du cours:

La phase la plus importante de la fabrication de matériaux est le Shader. Chaque modèle, chaque rendu seraient incomplets sans texture. Ce cours vous donnera toutes les astuces donner vie à vos objets personnage ou encore les cheveux qui est un éléments essentiels pour caratère que vous allez mêttre en scène.

Description du cours:

Le cours Blender Application des Shaders offre la possibilité aux participants d'explorer l'éclairage des scènes en 3D. Le but est de comprendre les différents types de lumières et leurs fonctionnements pour pouvoir les mettre en application dans les exercices qui seront proposés pendant la semaine.

Ce cours apporte également une vision claire sur l'éclairage réaliste et cinématographique utilisé dans l'industrie de la pub et de l'architecture. Cela va être une série continue car Blender continue de changer, de même que le matériel de formation et c'est ce que ce sera, je mettrai constamment à jour le matériel de cours si nécessaire ou à votre demande, surtout parce que j'ai fait ce cours parce qu'il était constamment demandé sur mes flux en direct.

Ce que vous allez apprendre:

- Appréhender l'éditeur de Shader
- Connaître les différents nodes
- Appliquer différents styles de nodes dans l'éditeur de Shader
- Créer un shader simple
- Créer un shader réaliste
- Créer un shader animé
- Effectuer un baking de texture

Certificat:

A la fin de la formation, chaque participant reçoit une attestation certifiant le suivi du cours "Davinci Resolve_Beginner's Guide" dans un centre agréé Blackmagic. Pour obtenir une certification Blackmagic, vous trouverez toutes les informations sous: www.wagcom.ch. Vous pouvez également envoyer un mail à info@wagcom.ch ou formations@wagcom.ch

Inscription

Contact et infos:

Tél: 021/ 907 87 37 | Mail: info@wagcom.ch | Site: www.wagcom.ch