

Nom du cours: Interface: prise en main
Prix : 1999 CHF
Niveau : Débutant
Ref : BLND _101_Interface: prise en main

Logiciel: Blender
Horaire : 9h-12h30
Durée du cours : 8 demi-journées

Présentation du cours:

Le cours Blender Interface vous donne la possibilité de prendre en main le logiciel Blender dans son ensemble. Via de multiples exercices, le participant sera capable de faire ses premières modélisation, animation, texture, lumière et rendering. Ce cours aborde les bases de Blender et vous donnera les éléments nécessaires pour une compréhension du logiciel.

Description du cours:

Blender est un logiciel open source qui permet de produire des Open Movies, des courts métrages, qui ont vocation à pousser les limites du logiciel.

En 2012, ce fut l'intégration de la vidéo qui était au cœur du projet Tears of Steel, ou comment intégrer de la 3d dans des captures vidéo et des outils de VFX... Blender vous permet d'explorer les thématiques suivantes : particules, fourrures, physique, amélioration des performances de Cycles. La performance et la qualité du travail de la Blender Fondation sont appréciées par le géant Pixar qui ouvre sa ferme de rendu "Pixar Renderman" aux utilisateurs de Blender pour le calcul de travaux non lucratifs.

Aujourd'hui, de nombreux utilisateurs de 3DS Max, Cinema 4d, se tournent vers Blender pour sa souplesse d'utilisation et la qualité de ses rendus. Par ailleurs, une très large et active communauté enrichit le logiciel de plugins gratuits et de ressources innombrables.

Nos cours s'adressent aux graphistes, aux architectes d'intérieurs, aux designers, entre autres, désirant s'orienter vers d'autres horizons ou optimiser leurs compétences dans une nouvelle dimension.

Dans ce cours, nous aborderons les rudiments de la 3D ainsi que de l'animation. Vous apprendrez à prendre en main l'interface, le modeling, le texturing ainsi que d'autres phases d'une production de manière progressive.

Ce que vous allez apprendre:

- Aperçu et prise en main de l'interface
- Présentation des différents menus
- Les paramètres de préférence
- Personnalisation de l'interface
- Les raccourcis clavier
- Les modes de sélection
- Édition des pivots
- Edition d'objets
- Les coordonnées. (échelle et mesures)
- S'initier aux différents modes de transformation
- Éditer les objets avec Vertex Edge et Faces

Certificat

A la fin de la formation, chaque participant reçoit une attestation certifiant le suivi du cours "Blender_Interface" chez Wagcom Formations&Facility. Pour obtenir toutes les informations sur nos différents cours: www.wagcom.ch. Vous pouvez également envoyer un mail à info@wagcom.ch

Inscription

Contact et infos: Tél: 021/ 907 87 37
Mail:info@wagcom.ch
Site: www.wagcom.ch/