

Blender – poziom 2

Opis

Kurs Blender II stanowi tematyczną kontynuację szkolenia poziomu I. Po opanowaniu podstaw pracy z programem i nauce tworzenia oraz wizualizowania obiektów, pora zająć się zagadnieniami, które służą rozbudowaniu warsztatu pracy grafika 3D oraz wzbogaceniu tworzonej sceny o nowe elementy i mechanizmy.

W trakcie szkolenia nauczysz się „rzeźbić” bryły organiczne na siatkach o wysokim stopniu gęstości, a następnie transferować uzyskane szczegóły na siatki o uproszczonej strukturze. Wkroczysz również w świat animacji, ucząc się jak wprawiać obiekty w ruch, co pozwoli Ci tchnąć życie w swoje projekty. Dowiesz się także jak symulować zderzenia między obiektami i tworzyć efekty środowiskowe.

Czego Cię nauczymy

Digital Sculpting

Digital Sculpting, czyli modelowanie metodą „rzeźbienia”. Przemieszczanie wierzchołków, krawędzi i płaszczyzn to wciąż podstawowy sposób tworzenia bryły obiektu. Jednakże dostępne w Blenderze narzędzia rzeźbiarskie pozwalają wynieść tę procedurę na nowy poziom, przemieniając tradycyjne modelowanie w bardziej artystyczny i swobodny proces.

Animacja

Oś czasu, klatki kluczowe, krzywe przebiegu ruchu, klipy wideo, to wszystko są funkcje i narzędzia, którymi animator posługuje się celem wytworzenia w scenie 3D wrażenia ruchu. Warto jednak pamiętać, że pojęcie animacji odnosi się nie tylko do przemieszczania obiektów w przestrzeni. Animować można również zmiany w wyglądzie bądź kształcie obiektów, a także różne atrybuty sceny, takie jak światła, kamery czy zjawiska środowiskowe.

Zderzenia i symulacje

Blender posiada rozbudowany system symulacji zderzeń obiektów, uwzględniający różnice pomiędzy ciałami sztywnymi i giętkimi. Zamiast animować klatka po klatce, możesz zaprojektować ruch obiektów, który opiera się na symulacji zachodzących pomiędzy nimi interakcji fizycznych. Tym sposobem wprowadzasz do sekwencji ruchu element prawdopodobieństwa i przypadku, zupełnie jak w świecie rzeczywistym. System symulacji tkanin może Ci natomiast pomóc w modelowaniu i ustawianiu w przestrzeni bardziej organicznych i do pewnego stopnia nieprzewidywalnych w ruchu brył, takich jak firanki, zasłony, nakrycia na łóżko, poduszki, powiewające flagi i inne.

Program szkolenia

1. Modelowanie metodą rzeźbienia (digital sculpting)

- Praca w trybie rzeźbienia
- Konfigurowanie ustawień i preferencji programu pod kątem procesu rzeźbienia brył
- Podstawowe i najważniejsze pędzle rzeźbiarskie
- Pędzle maskujące, pozujące i dynamiczne
- Konfigurowanie właściwości pędzla i korzystanie z tabletu graficznego
- Metody tworzenia brył bazowych
- Zarządzanie poziomem zagęszczenia siatki bryły – korzystanie z modyfikatorów Subdivision Surface oraz Multiresolution
- Proces rzeźbienia bryły: od ogółu do szczegółu
- Podstawy retopologii siatki obiektu
- Transferowanie wyrzeźbionych szczegółów z siatki o wysokiej gęstości na siatkę uproszczoną oraz wypiekanie (baking) map normalnych (normal map) i map przemieszczeń (displacement map)

2. Animacja

- Podstawowe pojęcia związane z animacją – oś czasu, klatki i klatki kluczowe, klipy, rozdzielczość, klatkarz
- Praca na osi czasu i tworzenie klatek kluczowych

- Kontrolowanie przebiegu animacji – zarządzanie klatkami kluczowymi oraz ich interpolacją (dynamika ruchu)
- Korzystanie z paneli animacyjnych – Timeline, Dope Sheet, Graph Editor
- Animacja ruchu obiektów
- Animacja właściwości obiektów
- Animacja świateł i kamer
- Łączenie sekwencji animacji w klipy i animacja nieliniowa
- Podstawy montażu pojedynczych klipów w dłuższe sekwencje
- Renderowanie animacji

3. Symulacje fizyczne

- Wprawianie obiektów w ruch metodą symulacji właściwości fizycznych
- Generowanie efektów swobodnego spadku, kolizji między obiektami i reakcji na zderzenie
- Symulowanie właściwości ciała sztywnego (rigid body)
- Symulowanie właściwości ciała giętkiego (soft body)
- Posługiwanie się polami sił (force field)
- Dynamika tkanin – symulowanie kształtu i ruchu obiektów o elastycznej strukturze
- Podstawy dynamiki płynów – symulowanie ruchu oraz zachowania cieczy
- Podstawy tworzenia wolumetrycznych efektów środowiskowych – ogień i dym
- Renderowanie sekwencji zbudowanych w oparciu o symulacje fizyczne

Czas trwania

3 dni | 24 godziny zajęć

Certyfikat

Uczestnicy szkolenia otrzymują imienne certyfikaty sygnowane przez Expose Sp. z o.o.

Cena szkolenia

1 990 PLN netto (VAT 23%) za osobę (szkolenie grupowe)

8 990 PLN netto (VAT 23%) w trybie indywidualnym (1 na 1 z trenerem)

Cena szkolenia zawiera

- ✓ zapewnienie autorskich materiałów szkoleniowych dla uczestników szkolenia
- ✓ wystawienie certyfikatów po zakończonym szkoleniu
- ✓ rekomendacje dla uczestników szkolenia w zakresie dalszej pracy w obszarze szkolenia
- ✓ pakiet konsultacji z wykładowcą po zakończonym szkoleniu w razie jakichkolwiek niejasności przez okres 3 miesięcy
- ✓ całodzienny serwis kawowy oraz lunch (dla szkoleń stacjonarnych w Expose)