

Blender – Basic («BLEND1»)

Blender ist die Open-Source Software für professionelle Anwendungen im Bereich 3D und bietet Ihnen die Möglichkeit, hochwertige Modelle, Szenen und Renderings für eine Vielzahl von Anwendungen zu erstellen. Lernen Sie in diesem Kurs die Grundlagen dazu.

Dauer: 3 Tage

Preis: 2'000.– zzgl. 8.1% MWST

Inhalt

1 Theorie der 3D-Grafik

- Aufbau von 3D-Modellen (Vertices, Edges, Faces)
- Darstellung von 3D-Modellen (Rendering, Echtzeit)

2 Blender Grundlagen

- User Interface (80/20 Rule)
- Navigation im Viewport
- Erstellen von 3D-Objekten
- Bewegen von 3D-Objekten
- Ebenen In Blender

3 3D-Objekte verändern

- Object Mode und Edit Mode
- Vertices, Edges, Faces
- Translationen (Move, Rotate, Scale)
- Geometrie verändern (Extrude, Merge, Separate)

4 Modifier

- Mirror
- Array
- Boolean
- Subdivision Surface
- Solidify
- Edge Split

5 UV-Mapping und Texturing

- Grundlagen PBR
- Materials (Nodes)
- UV-Mapping (Mapping, Seams)
- Tipps und Tricks

6 Rendering

- Technik (GPU vs. CPU)
- Lighting
- Kameraeinstellungen

7 Export Settings

- Unreal, Unity und andere Game Engines
- Weiterführende Links / Empfehlungen

Key Learnings

- Erwerben von Grundkenntnissen über 3D-Grafik
- Kennen der Bedienoberfläche von Blender
- Erstellen und Modifizieren von 3D-Objekten
- Kennen der Grundlagen des Texturieren

Methodik & Didaktik

Online Unterricht mit praktischen Übungen

Zielpublikum

Dieser Basic Kurs richtet sich an alle, die den Einstieg in die Welt des 3D beschreiten wollen und über gewisse Grundkenntnisse im Bereich der digitalen Medien verfügen. Besonders Designer, Grafiker/innen, 3D-Entwickler/innen oder Produzentinnen und Produzenten kommen hier auf ihre Kosten.

Zusatzinfo

Benutzung von Mac

Als Mac-Benutzer können Sie an diesem Training teilnehmen. Sie benötigen **Blender** lokal auf Ihrem Mac.

Digicomp stellt derzeit nur die Remote-Umgebung für Windows-Benutzer zur Verfügung.

Systemanforderungen

- Eine gute Internetverbindung: 5 Mbit freie Leitungskapazität werden benötigt. Bitte führe daher vorab einen
- Performance-Test durch (z. B. unter <http://speedtest.incas.de>)
- Ein Rechner mit der zu schulenden Software
- Audio Headset/Mikrofon am Computer
- Zwei Monitore
- Webcam - eingebaut oder als USB-WebCam
- Bei einem Firmen-PC bitte mit der IT abklären, ob es irgendwelche Sicherheitsbeschränkungen gibt (Downloads/Installationen)

Weiterführende Kurse

- [Blender – Advanced \(«BLEND2»\)](#)
- [Unity – Basic \(«UNITY1»\)](#)

Haben Sie Fragen oder möchten Sie einen Firmenkurs buchen?

Wir beraten Sie gerne unter 044 447 21 21 oder info@digicomp.ch. Detaillierte Infos zu den Terminen finden Sie unter www.digicomp.ch/weiterbildung-digital-media-design/publishing/blender-basic