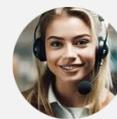


Blender – Grundlagen



 Kurs ID: BLGL  Dauer: 1 Tag  ab: € 1.290,00 zzgl. MwSt.

In unserer dreitägigen Blender Grundlagen Schulung lernst du sowohl die theoretischen Grundlagen von 3D-Grafik, als auch die praktische Anwendung dieses Wissens in Blender, dem besten kostenlosen Open-Source 3D-Programm, welches die gesamte Produktionspipeline für 3D-Modelle unterstützt. Ob für Echtzeit, wie Videospiele oder VR-Anwendungen, oder hochaufgelöste 3D-Renderings und Videos, Blender bietet für alle Anwendungsbereiche Möglichkeiten. Nach deiner Teilnahme an unserem Blender Kurs beherrschst du die Grundlagen der 3D-Grafik (die auch in anderen Programmen hilfreich und sinnvoll sind) und die ersten Schritte in Blender. Du lernst alle notwendigen Schritte, die zum Erstellen von Modellen, Szenen und Renderings notwendig sind. Als Ergebnis der praktischen Übung gibt es am Ende der Blender Schulung gerenderte Bilder zum mitnehmen.



Sie haben Fragen?

+43 50 4510-0

Mo-Do 8-17 Uhr, Fr. 8-14 Uhr

Kursdetails



tecTrain ist ein zertifiziertes Schulungsinstitut nach Ö-Cert, dem Qualitätsrahmen für die Erwachsenenbildung in Österreich

Kursinhalte

Theorie der 3D-Grafik

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

Blender Grundlagen

- User Interface (80/20 Rule)
- Navigation im Viewport

- Erstellen von 3D-Objekten
- Bewegen von 3D-Objekten
- Ebenen In Blender

3D-Objekte verändern

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

Modifier

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

UV-Mapping und Texturing

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

Rendering

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

Export Settings

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

Voraussetzungen

Für deinen Besuch unserer Blender Grundlagen Schulung empfehlen wir Grundlagenwissen im Windows-Betriebssystem und Grafikprogrammen wie Photoshop. Kenntnisse in anderen 3D Authoring-Systemen sind von Vorteil, aber keine Voraussetzung.

Zielgruppe

Unsere Blender Grundlagen Schulung richtet sich an Graphiker, 3D Entwickler, Produzenten, Produktdesigner, Mediengestalter.

Abschluß

Nach Seminarabschluss erhalten Sie ein tecTrain-Teilnahmezertifikat.