

3D / CGI Basics in der 3D-Software Blender

Modul-Nr.: B-3767-1

Dauer: 300 Stunden

Zeitraumen: Vollzeit und Teilzeit

Kategorien: 3D / CGI

Bildungsarten: Fortbildung/Qualifizierung

Kosten: 0,00 € (mit Bildungsgutschein)

Standort: Würzburg und Aschaffenburg

3D-Design ist heute in vielen Branchen kaum wegzudenken. Von Verpackungen und Katalogen über Games und Filme bis hin zu Architektur-Visualisierungen und dreidimensionalen Benutzeroberflächen: Computergenerierte 3D-Bilder und -Animationen begegnen uns überall. CGI (computer-generated imagery) ermöglicht komplexe, fotorealistische Darstellungen und Animationen, die digital erzeugt werden.

Mit der Open-Source-Software Blender lassen sich Körper auf höchstem Qualitätsniveau modellieren, texturieren und animieren. Mit ihrem großen Umfang an Anwendungsmöglichkeiten erfreut sich Blender großer und schnell wachsender Beliebtheit. In dieser Qualifizierung erlernen und erproben Sie die grundlegenden Techniken. Sie werden mit den gängigen Programmfunktionen von Blender und der Arbeitsweise vertraut gemacht und üben praktisch die Grundlagen im 3D-Modellieren und -Visualisieren für die Medien-, Werbe-, Film- und Game-Branche.

Inhalte

- Benutzeroberfläche
- Primitive Körper und Manipulatoren
- Externe Referenzen einbinden
- Boolean Workflow
- Polymodelling
- Kamera-Matching
- Basis Shader
- Basis Licht
- Basis Rendereinstellungen
- Einführung Keyframeanimation

Anforderungen

Vorausgesetzt werden grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit Computern, gute Deutschkenntnisse und grundlegende Englischkenntnisse. Teilnehmende sollten eine Affinität zu Computergrafik und 3D-Visualisierung aufweisen.

Termine

- 31.03.2025 - 20.06.2025
- 28.04.2025 - 18.07.2025
- 26.05.2025 - 15.08.2025
- 23.06.2025 - 12.09.2025
- 21.07.2025 - 10.10.2025
- 18.08.2025 - 07.11.2025
- 15.09.2025 - 05.12.2025
- 13.10.2025 - 21.11.2025
- 10.11.2025 - 06.02.2026
- 08.12.2025 - 06.03.2026
- 12.01.2026 - 02.04.2026