NEXIO Online Akademie GmbH

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

Sonstiges · Anbieter: NEXIO Online Akademie GmbH

FÖRDERUNG & KOSTEN

Kurspreis: 3.042 €

Förderfähig über: Bildungsgutschein

AZAV-zertifizierter Bildungsträger — Förderung durch die Agentur für Arbeit möglich

Kursdaten auf einen Blick

Durchführung	Online
Lernformat	Zeitgebunden
Dauer	6 Wochen in Vollzeit
Unterrichtssprache	Deutsch
Kursstart	Startet alle 2 Wochen
Vorkenntnisse	Keine Vorerfahrung
Abschluss	Trägerinternes Zertifikat bzw. Teilnahmebescheinigung

Kurzbeschreibung

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 dir überall. CGI (computer-generated imagery) ermöglicht komplexe, fotorealistische Darstellungen und Animationen, die digital erzeugt werden. …

Bildungsträger & Kontakt

NEXIO Online Akademie GmbH

Am Herrschaftsweiher 11, 67071 Ludwigshafen am Rhein

Telefon: 0800 100 87 34

E-Mail: beratung@nexio-akademie.de

Web: https://nexio-akademie.de

Kurs online ansehen

01 Kursbeschreibung

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 dir überall. CGI (computer-generated imagery) ermöglicht komplexe, fotorealistische Darstellungen und Animationen, die digital erzeugt werden. Mit der Open-Source-Software Blender kannst du 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 erlernst und erprobst du die grundlegenden Techniken. Du wirst mit den gängigen Programmfunktionen von Blender und der Arbeitsweise vertraut gemacht und übst praktisch die Grundlagen im 3D-Modellieren und -Visualisieren für die Medien-, Werbe-, Film- und Game-Branche.

02 Lehrplan & Module

1. Benutzeroberfläche

Du lernst Aufbau und Bedienung der Blender-Oberfläche mit Viewports, Editoren und Arbeitsbereichen kennen. Dazu gehören Navigation in der 3D-Ansicht, Tastenkürzel und das Anpassen der Oberfläche.

2. Primitive Körper und Manipulatoren

Du arbeitest mit Grundkörpern wie Würfel, Zylinder und Kugel und veränderst sie mit den Manipulatoren für Verschieben, Drehen und Skalieren. Zusätzlich lernst du Pivot-Punkte und Transformationsachsen gezielt einzusetzen.

3. Externe Referenzen einbinden

Hier bindest du Referenzbilder und externe Dateien in deine Szene ein. Du nutzt sie als Vorlage für das maßstabsgetreue Modellieren und verknüpfst Inhalte aus anderen Blender-Dateien.

4. Boolean Workflow

Du lernst, Objekte mit booleschen Operationen wie Vereinigung, Differenz und Schnittmenge zu kombinieren. Dabei erfährst du, wie du saubere Ergebnisse erzielst und typische Geometriefehler vermeidest.

5. Polymodelling

Du modellierst Objekte durch gezielte Bearbeitung von Punkten, Kanten und Flächen. Werkzeuge wie Extrudieren, Loop Cut und Bevel sowie ein sauberer Polygonfluss stehen dabei im Mittelpunkt.

6. Kamera-Matching

Hier passt du die virtuelle Kamera an ein reales Foto an, sodass Perspektive und Brennweite übereinstimmen. So lassen sich 3D-Objekte glaubwürdig in Fotohintergründe einfügen.

7. Basis Shader

Du lernst den Aufbau von Materialien im Shader Editor kennen und arbeitest mit dem Principled BSDF. Farbe, Rauheit, Metallanteil und Texturen setzt du ein, um Oberflächen realistisch darzustellen.

8. Basis Licht

Du setzt die verschiedenen Lichtquellen in Blender sowie HDRI-Umgebungsbeleuchtung ein. Dabei lernst du Grundprinzipien wie Dreipunktbeleuchtung, Lichtfarbe und Schattenwurf kennen.

9. Basis Rendereinstellungen

Du vergleichst die Render-Engines Eevee und Cycles und lernst ihre wichtigsten Einstellungen kennen. Auflösung, Samples, Denoising und Ausgabeformate stellst du passend zum Projekt ein.

10. Einführung Keyframeanimation

Hier erstellst du erste Animationen mit Keyframes für Position, Rotation und Skalierung. Du arbeitest mit Zeitleiste, Dope Sheet und Interpolationskurven, um Bewegungen zu steuern.

03 Enthaltene Zertifikate

Trägerzertifikat: Trägerinternes Zertifikat bzw. Teilnahmebescheinigung

04 Voraussetzungen

Vorkenntnisse

Niveau: Keine Vorerfahrung

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

05 Zielgruppen & Berufsperspektiven

- Arbeitssuchende

Mögliche Berufsbilder: 3D-Artist, 3D Designer, Mediengestalter Digital und Print – Gestaltung und Technik

NÄCHSTER SCHRITT

Kursdetails online ansehen und Anbieter kontaktieren

NEXIO Online Akademie GmbH · Am Herrschaftsweiher 11, 67071 Ludwigshafen am Rhein
0800 100 87 34 · beratung@nexio-akademie.de · https://nexio-akademie.de

Online ansehen