

Kurs: Blender - Grundlagen

3-tägiger Kurs zu Blender in den Versionen ab 2.5, zum Erlernen der Grundideen des 3D Modellierung sowie der Grundfunktionalitäten von Blender. Im Kurs lernen sie die etwas eigenwillige, aber doch praktische Benutzeroberfläche von Blender kennen. Sie erlernen weiter, wie man unterschiedliche geometrische Formen im 3D-Raum Objekte erstellt, skaliert, dreht, verschiebt und formt. Sie erlernen, wie sogenannte „Modifier“ hier viel Zeit sparen können. Des Weiteren erlernen Sie, wie Szenen ausgeleuchtet werden, und Objekte mit Texturen (Oberflächen) versehen werden.

Schulungsdauer: Insgesamt 24 U-Std. (1 U-Std. = 45 Minuten)

Teilnehmerzahl: 1-6 Teilnehmer

Offenes Seminar:

Preis pro Teilnehmer: € 560,- exkl. MwSt.

10% Rabatt ab dem zweiten Teilnehmer.

Online buchbar.

Inhouse Seminar:

Festpreis pro Veranstaltung: € 1640,- exkl. MwSt.

Zusätzliche **Reisekosten** (€ 0,35 pro km) bzw. ab 101 km **Übernachungskosten** (€ 65,- pro Übernachtungstag).

Voraussetzungen: Grundlegende Windows Benutzerkenntnisse, als auch Interesse an den unten genannten Inhalten.

Enthalten: Unterrichtsmaterial (Skript) und Arbeits-CD, sowie 2-monatiger Support nach dem Kurs.

Bei offenen Seminaren zusätzlich enthalten: Verpflegung, Mittagessen nach Wahl, Getränke, sowie (ggfs.) An- und Abfahrt vom Hotel in Gießen.

Informationen, Buchung und Terminanfragen:

<http://www.edv-seminare.eu>

Schulungsthemen sind:

Blender installieren

- Die Blender-Arbeitsoberfläche
- Das Bedienkonzept von Blender
- Navigieren im 3D-Viewport
- Blender Konfiguration
- Blender mit Add-ons erweitern
- Hilfe und Support

Objekte erstellen und verwalten

- Objekte bewegen und skalieren
- Neue Objekte erzeugen
- Objekteigenschaften anpassen
- 3D-Objekte ausrichten
- Blender mit der Tastatur bedienen

- Szenen gestalten
- Objekteigenschaften
- Objekthierarchien
- Der Outliner
- Der Dateidialog in Blender

Objekte und Meshes bearbeiten

- Der Object- und der Edit-Mode
- Objektdaten einsetzen
- Duplikate und Instanzen erzeugen
- Im Edit-Modus arbeiten
- Ursprungspunkt und Drehpunkt (Pivot)
- Die Auswahlwerkzeuge im Überblick
- Beispielprojekt

Grundlagen der 3D-Modellierung

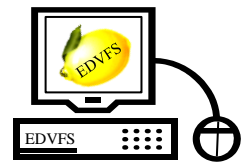
- 3D-Objekte extrudieren
- Meshes mit Loop-Cuts zerschneiden
- Mit Loop-Cuts modellieren
- Der Array-Modifier
- Der Mirror-Modifier
- Modellieren mit Subdivision Surfaces
- Glatte Oberflächen und Kanten erzeugen
- Der Screw-Modifier

Szenen perfekt ausleuchten

- So wirkt Licht im 3D-Raum
- Die Eigenschaften der Blender-Lampen
- Raytrace-Schatten generieren
- Die verschiedenen Lichtquellen
- Umgebungslicht und Ambient Occlusion

Materialien und Texturen

- Ein neues Material zuweisen
- Spekulare Materialien
- Spiegelungen simulieren
- Transparentes Material erzeugen
- Die Materialeigenschaften
- Beispielprojekt
- 3D-Objekte texturieren
- Textureinfluss und Mapping-Methoden
- Texturen aus Bildern erstellen
- Einführung in das UV-Mapping
- Komplexe Objekte abwickeln



EDV-Fachlösungen Sauer

Tel.: +49 641 - 58779840
Mobil: +49 1515 - 6959158

Kurs: Blender - Grundlagen

- Texturen auf 3D-Objekte malen
- Projection Painting

Weitere Auskunft erteilt unser Büro:

*Tel.: +49 641 - 58779840
Mobil: +49 1515 - 6959158*

Seite 2 von 2