



# Blender

## Grundlagen

Die Grundfunktionen und die Systematik der Software Blender werden Ihnen in diesem Grundlagen-Kurs nähergebracht. Sie lernen die Benutzeroberfläche bzw. die Grundbegriffe kennen und machen sich in einer praktischen Übung mit dem Erlernten vertraut. Das Kursziel ist ein solider Überblick über das Interface und die verschiedenen Editoren in Blender. Anhand praxisnaher Beispiele werden Anwendungen und Möglichkeiten erläutert und geübt.

Neben dem rein didaktischen Aspekt ist auch die organische Entwicklung des Kurses ein wichtiger Bestandteil des Lernerfolgs. Die persönlichen Stärken und Schwächen, sowie auch die Präferenz für gewisse Workflows beim Arbeiten, sollen mit einfließen und im praktischen Umgang mit der Software Problemstellungen sowie daraus resultierende Erkenntnisse schaffen. Außerdem wird stets die neueste Version der Software verwendet.

Blender ist eine kostenlose (opensource) 3D-Grafiksoftware. Diese wird von Designer\*innen, Architekt\*innen, Filmemacher\*innen, Game Artists, Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen etc. für alle erdenklichen Schritte in der visuellen Medienproduktion verwendet: Modellierung und Sculpting, Texturierung, Animation, Rendering, Motion Tracking, Compositing oder weitergehenden Einsatzgebieten.

### KURSKOSTEN

(1UE = 50min Unterricht)

individuelle Kurse ab einer Person  
ab EUR 516,- (6UE)

### KURSDAUER

4 Wochen / 42UE / EUR 1.999,-

umsatzsteuerbefreit gemäß § 6 Abs. 1 Z 11A UStG.

### TERMINE / TRAINER\*IN

für nähere Informationen siehe:



### KURSORT



Atelier04 ESKE GesmbH  
Amerlingstraße 19/26, 1060 Wien

### KURSIINHALT

- Einführung in die Benutzeroberfläche
- Voreinstellungen
- 3D Objekte erstellen
- Grundlagen der 3D-Modellierung
- Objekte transformieren
- Ebenen
- Polygonobjekte
- Polygonmodellierung
- Extrude
- Objekte erzeugen

- Modifier
- Shader
- Node Editor
- UV-Mapping
- Cycles
- Praktische Tipps & Tricks