Kurs Nr.: 2024 056

26.03.2024-28.03.2024

Titel:	3D-Illustration und Animation mit Blender
Inhalt:	Dieser Kurs bietet eine Einführung in die Konstruktion von 3D-Modellen und Szenen mit der freien Software Blender. Wir üben verschiedene Modellierungstechniken, das Anlegen und Kombinieren von Materialien und Texturen, Modellierung nach Vorlagen und Skizzen, Beleuchtung/Kamera, Bildnachbearbeitung, Animation, Videoschnitt u. v. m.
Info:	Für alle interessierten Bürgerinnen und Bürger geeignet.

1 Tag:	Wir beginnen mit Quellen und Material rund um das Thema 3D-Gestaltung allgemein und freie/quelloffene Software in diesem Arbeitsfeld speziell. Wir richten unseren digitalen 3D-Artist-Arbeitsplatz ein und installieren die dazu notwendige Software. Blender hat eine recht komplexe Arbeits-Oberfläche, nach dem Einstieg in die Bedienkonzepte und erster Orientierungsübungen in 3D sollte das kein Problem mehr sein.
2 Tag:	Am zweiten Tag konstruieren wir mittels Polygon-Modelling eigene Objekte und gestalten detailliert deren Texturen und Materialien. Licht und Kamera sind als grundlegende Elemente für das Rendering und die Animation der Szene an diesem Tag ein wichtiges Thema. Speziell der Inszenierung der Kamera-Fahrten werden wir gesonderte Aufmerksamkeit widmen.
3 Tag:	Am dritten Tag sehen wir uns weitere wichtige Arbeitsfelder in der 3D-Gestaltung mit Blender an: Arbeiten mit Kurven, Keyframe-Editing per Graph-Editor, Material- und Geometry-Nodes, Partikel-Systeme und nicht zuletzt den in Blender verfügbaren Videoschnitt-Editor.
4 Tag:	
5 Tag:	