

3D-Modellierung, Animation und Rendering mit Blender – Grundkurs

KURZBESCHREIBUNG

Blender zählt zu den wichtigsten Open-Source-Programmen für 3D-Modelling, Texturing, Animation und Rendering. Hier lernst du einen praxisnahen 3D-Workflow – von der Navigation in der Benutzeroberfläche, über das Erstellen und Bearbeiten von Objekten bis zum fertigen Rendering.

Anhand praxisorientierter Übungen erstellst du eigene 3D-Modelle und lernst die wichtigsten Werkzeuge kennen. Der Kurs eignet sich ideal für alle, die Blender effizient, strukturiert und übersichtlich erlernen möchten.

IHR NUTZEN

Am Ende des Seminars bist du sicher im Umgang mit der Blender-Oberfläche.

Du kennst und verstehst die wichtigsten Werkzeuge, kannst überzeugende 3D-Szenen mit realistischen Objekten und Oberflächen erstellen und weißt, deine Szene richtig auszuleuchten.

Du wirst fähig sein, einen kompletten 3D-Workflow bis zum passenden Export durchzuführen.

SCHWERPUNKT

Das Seminar bietet eine Einführung in 3D-Erstellung, Animation und Rendering. Ziel: Der sichere Umgang mit Blender und ein grundlegendes Verständnis für 3D-Projekte und professionelle 3D-Workflows.

ZIELGRUPPE

Mitarbeiter*innen aus Produktion, Technik und Redaktion

THEMEN

Blender-Oberfläche und 3D-Grundlagen

- Kennenlernen der Oberfläche, Workspaces und Viewport
- Sicheres Navigieren und präzises Arbeiten im 3D-Raum
- Erstellen, Auswählen und Transformieren von 3D-Objekten
- Objekte erzeugen, auswählen, verschieben, skalieren und rotieren
- Praxisgerechter Einsatz von Object Mode und Edit Mode

3D-Modelling und Objektbearbeitung

- Grundlagen des Mesh-Modellings für technische und organische Objekte
- Bearbeiten von Vertices, Kanten und Flächen im Edit Mode
- Einsatz wichtiger Modellierungswerkzeuge wie Extrude, Inset, Bevel und Loop Cuts
- Mesh-Reparatur-Skills
- Effizientes Arbeiten mit Modifiern wie Mirror, Solidify und Bevel, Boolean
- Strukturierter Aufbau von 3D-Modellen für saubere Szenen und flexible Anpassungen

Shading, Materialien und Texturen

- Grundlagen des UV-Mappings für die präzise Texturierung von 3D-Modellen
- Aufbringen, Ausrichten und Anpassen von Texturen auf Oberflächen
- Einführung in Texturing und Shading mit dem Node-Editor
- Einbindung von PBR-Materialien für realistische Oberflächendarstellungen

Licht, Kamera und Rendering

- Lichtarten in Blender
- praktisches Einrichten und Abstimmen von Lichtquellen für stimmungsvolle 3D-Szenen
- Einsatz von HDR-Images zur realistischen Umgebungsbeleuchtung
- Positionieren von Kameras, Anpassen von Tiefenschärfe und Bildausschnitt

Animation Basics

- Grundlagen der 3D-Animation mit Blender
- Arbeiten mit Timeline und Keyframes
- Erstellen einfacher Objektanimationen und Kamerafahrten
- Einsatz von Empty-Objekten zur Steuerung von Kameras

Export

- Kennenlernen der Rendering-Engines und Auswahl geeigneter Ausgabeoptionen
- Speichern und Exportieren fertiger Renderings für die weitere Verwendung
- Exportieren gängiger 3D-Dateiformate

TERMINE

16.02.2027 (10:00 Uhr) bis

18.02.2027 (16:30 Uhr)

Präsenz | Nürnberg

ARD.ZDF medienakademie (BR-Gelände)

Preis: 1.710,- € p.P.

Seminarleitung: Dennis Burneleit

INHALTLICH VERANTWORTLICH

Michael Bliemel

E-Mail: m.bliemel@ard-zdf-medienakademie.de

Telefon: +49 911 9619-351

KUNDENSERVICE

Anette Barth

E-Mail: kundenservice@ard-zdf-medienakademie.de

Telefon: +49 911 9619-251

SEMINARNUMMER

35 322

3D-Modellierung, Animation und Rendering mit Blender – Grundkurs

LEHRMETHODEN

Nach der Strategie "I do, we do, you do" praxisorientierte Schulung, in der von der schrittweisen Anleitung hin zum selbstständigen Experimentieren Wissen vermittelt und gefestigt wird.

VORAUSSETZUNGEN

- Allgemeine PC- oder Mac-Kenntnisse sowie grundlegende Erfahrungen im Umgang mit Softwareanwendungen
- Sicherer Umgang mit Dateien, Ordnerstrukturen und grundlegenden Systemeinstellungen
- Erste Erfahrungen mit Grafik- bzw. Bildbearbeitungssoftware von Vorteil, aber keine Voraussetzung
- Für die Teilnahme sind keine Vorkenntnisse in Blender, 3D-Modellierung oder Animation erforderlich