



## Einführung

Die 3D-Software "Blender" wurde in den letzten Jahren zu einem professionellen Werkzeug zur 3D-Visualisierung von Daten und Ideen entwickelt.

Ursprünglich von dem niederländischen Unternehmen NaN (Not A Number) konzipiert, wurde es 2002 von der OpenSource-Community "freigekauft" und unter die GNU GPL Lizenz gestellt.

Heute kann Blender mit vielen neuen Features aufwarten, denn mit der Offenlegung des Quellcodes befindet sich die Entwicklung dieser Software in einem stetigen Wachstum. Alles in allem ist Blender die erste und einzige voll integrierte 3D-Grafiksuite, die Modellierung, Animation, Rendering, Post-Production, interactive Echtzeit-3D und Spielentwicklung über ein einfach zu benutzendes Interface möglich macht.

***Und dies frei downloadbar und plattformunabhängig!***

## Thema und Ziel

Die Teilnehmer sollen:

- Grundlagen der 3D-Visualisierung mit Blender kennen lernen,
- den effektives Workflow mit Blenders Benutzerinterface kennen und nutzen,
- erste Übungen meistern und eigene Ideen umsetzen sowie
- sind in der Lage sich weiterführendes Wissen über Blender autodidaktisch anzueignen.

## Zielgruppe/Voraussetzungen

Sie verfügen über einen sicheren Umgang mit dem PC und über Grundkenntnisse gängiger Grafikprogramme. Sie haben ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen und sind an der Erstellung von 3D-Visualisierungen interessiert.

## Kursinhalte

1) Grundlagen - Benutzerinterface - Tastatur Shortcuts und Workflow - Grundlegende Transformationen - Layers - Objekte und Links - Kamera		2) Modellierungstechniken - Meshes, Curves, Surfaces - Smoothing and Solids - Subdivision Surfaces - spezielle Techniken
3) Licht, Radiosity, Rendering und Retraycing - Lichtquellen - Radiosity - Rendering, Retraycing		4) Materialien, Texturierung - Materialien, Shader und Texturen - Vertex- und Texturpainting
5) Animation - Keyframes - Motionpaths - Skeletons und inverse Kinematik		6) praktisczhe Übungen



institut für neue medien  
freie bildungsgesellschaft mbH

# 3D – Visualisierung / Grundlagen

---

## Technik

Moderne Einzelplatzrechner (PC), Monitore 19“ Größe, umfangreiche Peripherie (Scanner, Farbdrucker, CD-ROM-Brenner etc.). Jeder Arbeitsplatz verfügt über einen permanenten Internetzugang.

## Termin und Dauer:

Dienstag und Donnerstag, jeweils von 17.00 bis 20.15 Uhr

## Dozent/in:

Silvio Sell, Informatik- und Pädagogikstudium Uni Rostock  
Geschäftsführer der Agentur maitag  
Haupttätigkeitsbereiche: Linux, Perl, Flash(bis 5)  
3d-Software (Real3d, Blender3d)  
HTML, CSS, Javascript  
Arbeitsproben auf: [www.maitag.de](http://www.maitag.de)

## Preis:

Euro 385,00 zzgl. Mwst.

## Kontakt:

Frau Gustke, Herr Ehrecke  
Telefon: 0381-70075 0  
Fax: 0381-70075 20  
Mail: [info@ifnm.de](mailto:info@ifnm.de)



# 3D – Visualisierung / Grundlagen

## Anmeldung

Hiermit melde ich mich verbindlich zum Seminar (siehe Titel) an.

Firma: .....

Name: .....

Vorname: .....

Anschrift: .....

.....

Telefon: .....

E-Mail: .....

Termin:

Kursgebühr: 450,00 Euro incl 7% Mwst

Ausbildungsort: institut für neue medien  
Doberaner Platz 10-12  
18057 Rostock

Hiermit melde ich mich verbindlich für das o.g. Kursangebot an.

Die Kursgebühr überweise ich nach Rechnungslegung durch das institut für neue medien auf die folgende Bankverbindung:

Institut	Deutsche Bank
Kto.-Nr.	132 562 0
BLZ	130 700 00.

Eine Erstattung der Kursgebühr bei Nichtteilnahme ist nicht möglich. Bei einer Kündigung der verbindlichen schriftlichen Anmeldung 2 Wochen vor dem Seminar werden 50 % der Kursgebühr fällig. Die Benennung eines Ersatzteilnehmers ist möglich. Bei einer Kündigung der Anmeldung vor dieser Frist fallen keine Kursgebühren an.

Bei Krankheit oder anderweitigem Ausfall des Dozenten bemüht sich das ifnm um einen adäquaten Ersatz. Sollte dies nicht möglich sein, wird den Teilnehmern ein Nachfolgetermin angeboten.

Ort, Datum:

Unterschrift