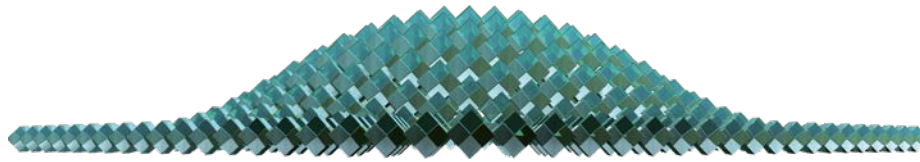




# 3D- Animation-Design

DESIGNAKADEMIE SALZBURG  
ein Projekt des BFI SALZBURG





## Was ist 3D Animation?

Da schaut der Rest ganz schön platt aus! In diesem Lehrgang gibt's eine geballte Ladung Wissen rund um das Thema 3D Animation.

In den heutigen Medien ist 3D Animation allgegenwärtig. Egal ob in Hollywood Blockbustern, Instagram Filtern oder Videospielen - überall kommt 3D Animation zum Einsatz und lässt uns Dinge sehen, die's gar nicht gibt. Aber nicht nur bei Bewegtbild-Medien spielen CGI (Computer Generated Images) heute eine wichtige Rolle. Auch in klassischen Printmedien und für Illustrationen ist die Nutzung dreidimensionaler Elemente von Vorteil, da diese mehr gestalterische Freiheiten zulassen. Unterschiedliche Ansichten von Elementen können einfach und schnell angepasst werden und führen so zu einem besseren Endergebnis. Die steigende Nachfrage zeichnet ein rosiges Bild für den Zukunftsberuf 3D Animator.

## Ist dieser Lehrgang für Sie geeignet?

Dieser Lehrgang richtet sich an alle Personen, die mit Adobe After Effects professionelle Animationen erstellen wollen, wie z.B. Jung-Unternehmer, die Social Media Marketing starten und selbst betreiben wollen. Marketing Spezialisten und Filmer, die die Kommunikation mit den Grafik- und Animationsdienstleistern verbessern wollen und selbst Kampagnen auch umsetzen möchten und alle die mit professionellen Animationen und Videos auffallen wollen.

## Welche Voraussetzungen sind zu beachten?

- Für die Teilnahme am Lehrgang werden gute Mac-Kenntnisse vorausgesetzt sowie die Teilnahme am Info-Abend. Darüber hinaus sind Blender 3D-Basiskenntnisse von Vorteil.

## Freudvolles Lernen

Der persönliche Bildungsweg und die Auseinandersetzung mit Schule hinterlässt bei jedem von uns grundlegende Einstellungen und Meinungen zum Thema „Lernen“. Oft entstehen leider auch Ängste und Blockaden, die den eigenen beruflichen Werdegang negativ beeinflussen können. Viele unserer Fähigkeiten, Neigungen, Talente und Interessen bleiben auf diese Weise verschüttet. Unter Lernen verstehen viele einen mühsamen und anstrengenden Prozess. „Neues Lernen“ versucht über persönlichkeitszentrierten Unterricht verdeckte Potentiale aufzuspüren und zu entfalten. Ziel ist es, die Freude am Denken, Lernen und kreativen Ausdruck zu wecken und das Interesse am Thema Grafik und Design zu vertiefen. In diesem Lehrgang kann es also gelingen, auf eine positive, lustvolle Lernzukunft zu blicken und die vielen frustrierenden Lernerfahrungen der Vergangenheit hinter sich zu lassen. Die Lehrbeauftragten sind bemüht, neue Erkenntnisse aus Neurobiologie und Gehirnforschung in ihre Unterrichtskonzeption einfließen zu lassen. Dies unterstützt das grundlegende Ziel, sich in freudvoller Art und Weise auf einen lebenslangen Lernprozess einzulassen. So wird Bildung als individueller nachhaltiger Wert neu entdeckt. Freuen sie sich auf einen kooperativen, lustvollen, kreativen Lernprozess in einer wertschätzenden, respektvollen Atmosphäre.





## Welche erwachsenengerechten Methoden der Wissensvermittlung erwarten Sie im Diplomlehrgang?

In einem interessanten Mix aus Theorie und unmittelbarer praktischer Umsetzung in unserem Apple-Studio werden Sie von unseren Fachexpert/innen in das weite inhaltliche Spektrum dieses Kreativberufes eingeführt. Die Lernprozesse werden durch folgende Methoden unterstützt:

- Selbstwirksames Lernen
- Gruppenarbeiten
- Erfahrungsaustausch
- Feedback
- Vortrag
- Diskussion
- Arbeitsaufträge

## Welche Hard- und Software wird verwendet?

- Apple iMac, 3,1 GHz, 21,5 Retina
- iMac/PC
- Blender 3D

## Welche Kompetenzen erwerben Sie durch den Besuch des Lehrgangs?

Dieser Diplomlehrgang hilft Grafiker:innen mit zusätzlichen Fähigkeiten hervorstechen, Konstrukteur:innen, ihre Werke ansprechend zu inszenieren, Motion Designer:innen, ihre Animationen auf die nächste Stufe zu bringen und Neulingen in der Branche Fuß zu fassen. Wir lernen wie man 3D Objekte konstruiert, animiert und visuell ansprechende Bilder erzeugt. Der Diplomlehrgang bietet eine verständliche Einführung in die Welt der 3D Animation sowie eine ideale Vorbereitung für alle, die ein weiterführendes 3D-Animations Studium (zB: Multimedia Art) planen.

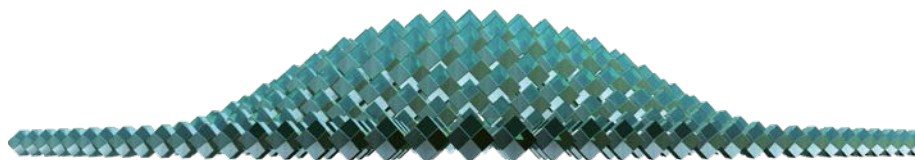
Mithilfe von 3D Software können Sie die Bilder, die Sie vor Ihrem inneren Auge haben, verwirklichen.

Sie erstellen 3D Modelle und nutzen diese für Designs, Illustrationen und Animationen. Damit sind Sie unabhängiger von Stockfootage und unentbehrlich für Arbeitgeber.

Nach Abschluss des Lehrgangs beherrschen Sie alle wichtigen Grundlagen der 3D Animation und können Modelle gekonnt inszenieren. Sie weisen selbst erstellte Materialien Objekten zu und beleuchten diese ästhetisch ansprechend.

Ihre erworbenen Kenntnisse in Blender 3D sind auch auf andere Softwarepakete (Maya, 3ds Max,...) übertragbar.





## Welche Berufsfelder eröffnen sich Ihnen?

Der erfolgreiche Abschluss dieses Lehrgangs erhöht Ihre Berufschancen im Bereich Content-Produktion. Betätigungsfelder wie TV-Produktion, Motion-Design, 3D-Animation, Architekturvisualisierung, Produktvisualisierung und viele mehr stehen Ihnen offen.

## Wie kommen Sie zu Ihrem diedas-Diplom?

- Mindestens 75 Prozent Anwesenheit
- Erstellen einer 15–20 seitigen Diplomarbeit
- Präsentation der Diplomarbeit
- Fachgespräch

## Wie hoch sind die Lehrgangskosten?

Bei uns erhalten Sie ein All-in-Angebot: In der Lehrgangsgebühr sind sämtliche Lehrgangsunterlagen sowie die Prüfungsgebühren inkludiert. Die Lehrgangskosten sowie die detaillierten Termine entnehmen Sie bitte dem Stundenplan.

## Welcher zeitliche Aufwand kommt auf Sie zu?

Über die Lehrgangsdauer von 2 Semester finden jeweils freitags und samstags Module statt.

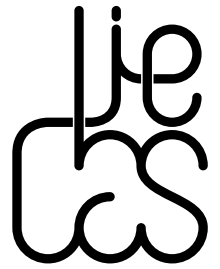
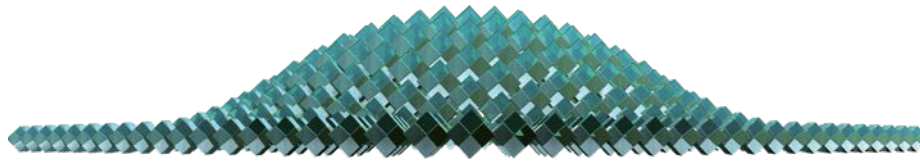
## Wo findet der Lehrgang statt?



Dieser Lehrgang findet am BFI Salzburg statt. Unser modern ausgestattetes Seminarzentrum ist öffentlich sehr gut mit dem O-Bus (Linie 6, Haltestelle Jakob-Haringer-Straße oder O-Bus Linie 3, Haltestelle Kirchenstraße) zu erreichen. Bei einer Anreise mit dem Auto stehen Ihnen ermäßigte Parkplätze (€ 4,00 pro Tag) zur Verfügung.

BFI Salzburg  
Schillerstraße 30  
5020 Salzburg





## Bildung. Freie Fahrt inklusive.



In Kooperation mit dem Salzburger Verkehrsverbund ermöglichen wir Ihnen an jedem Ihrer Kurstage die öffentlichen Verkehrsmittel in der Kernzone Salzburg ab vier Stunden vor Kursbeginn bis Betriebsende KOSTENLOS zu benutzen.

## Wie melden Sie sich für den Lehrgang an?

Für die Anmeldung ist der Besuch des kostenlosen Info-Abends sowie das Aufnahmegespräch mit der Lehrgangsleitung verpflichtend. Danach können Sie sich schriftlich mittels Anmeldeformular zum Lehrgang anmelden.

## Wo erhalten Sie weitere Informationen?

Weiterbildung ist mit einem zeitlichen und finanziellen Aufwand verbunden. Deshalb ist eine wohlüberlegte Entscheidung vernünftig, die wir Ihnen durch umfassende Information und Beratung im Vorfeld ermöglichen wollen. Besuchen Sie unseren unverbindlichen und kostenlosen Info-Abend. Die Lehrgangsleitung erläutert Ihnen aus erster Hand Inhalt und Aufbau des Lehrgangs. Natürlich stehen wir Ihnen auch für alle weiteren Fragen gerne zur Verfügung. Bitte melden Sie sich aber an. Wir freuen uns auf Ihr Kommen.

## BFI-Kundencenter

Telefon: +43 662 88 30 81-0

E-Mail: [info@bfi-sbg.at](mailto:info@bfi-sbg.at)

Öffnungszeiten:

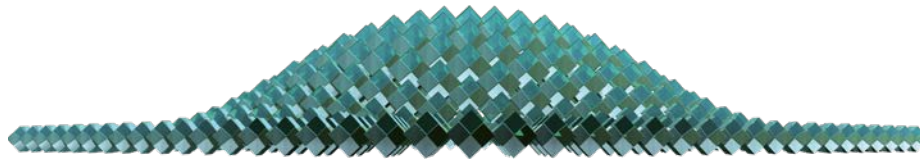
Mo – Do: 8.00 – 18.30 Uhr,

Fr: 8.00 – 17.00 Uhr

## Wo und wie können Sie eine Förderung beantragen?

Weiterbildung ist förderbar! Unser Kundencenter berät Sie gerne. Informieren Sie sich frühzeitig, jedenfalls vor Lehrgangsstart. Einen ersten Überblick über mögliche Individualförderungen erhalten Sie auf unserer Homepage [www.bfi-sbg.at/service/foerderungen](http://www.bfi-sbg.at/service/foerderungen).

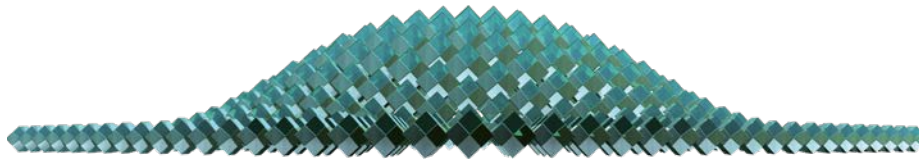




## Welche Lehrgangsinhalte erwarten Sie?

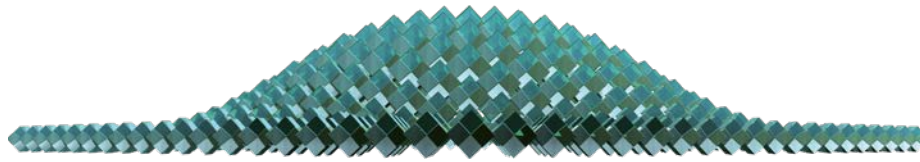
<b>Modul 1</b>	<b>Blender Einführung</b>
<p>Im ersten Modul wenden wir uns den Grundlagen der Video- und Animationsproduktion zu und besprechen allgemeine technische Parameter.</p> <p>Nach einer Tour durch Blender's Benutzeroberfläche erstellen wir eine einfache Szene.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kennenlernen der Benutzeroberfläche</li><li>• Allgemeine Grundlagen</li><li>• Erste Szene mit 3D Modellen</li></ul>
<b>Modul 2</b>	<b>Modeling Grundlagen</b>
<p>Im zweiten Modul erlernen wir die Grundlagen des Box- und Hardsurface Modeling. Wir besprechen Techniken der digitalen Bildhauerei und wenden anschließend das erworbene Wissen an.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Box- und Hardsurface Modeling</li><li>• Proportional Editing</li><li>• Sculpting/Digitale Bildhauerei</li></ul>
<b>Modul 3</b>	<b>Licht und Materialien</b>
<p>In dieser Einheit beleuchten wir ein 3D Modell und setzen es so gekonnt in Szene. Wir lernen die verschiedenen Lichttypen kennen sowie die Grundlagen der Lichtführung. Im Anschluss erstellen wir mithilfe von Nodes PBR-Materialien und stilisierte Materialien, die sich hervorragend mit Motion Graphics kombinieren lassen.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Licht Typen</li><li>• Lichtführung</li><li>• PBR Grundlagen</li><li>• Shader Node-Graph</li></ul>





<b>Modul 4</b>	<b>UVs, Texturen und Rendering</b>
<p>Im vierten Modul erstellen wir unser erstes UV-Layout. Anschließend Texturieren wir unser Modell und rechnen die ersten Bilder aus Blender. Wir lernen die Grundlagen des Renderings und machen uns die ersten Gedanken über die Abschlussarbeit.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• UV-Layout erstellen</li><li>• Texturieren</li><li>• Rendering Grundlagen</li><li>• Render Engines</li><li>• Planung der Abschlussarbeit</li></ul>
<b>Modul 5</b>	<b>Adobe Photoshop</b>
<p>In dieser Einheit wird der Modifier Stack genauer unter die Lupe genommen. Wir besprechen den Aufbau einer optimalen Geometrie und werden erste Animationen mithilfe von Deformern erstellen.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Topologie der Geometrie</li><li>• Lineare Deformer</li><li>• Lattice Deformer</li><li>• Displacement</li><li>• Konkretisierung des Abschlussprojektes</li></ul>
<b>Modul 6</b>	<b>Animation</b>
<p>Im sechsten Modul erstellen wir unsere ersten Animationen. Gemeinsam erkunden wir den Graph-Editor und lernen, wie wir Keyframes editieren. Wir besprechen die "Principles of Animation" von Disney, um zu verstehen, was eine gute Animation ausmacht.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Principles of Animation</li><li>• Der Graph-Editor</li><li>• Parenting in Blender</li><li>• Grundlagen der Constraints</li><li>• Arbeiten am Abschlussprojekt</li></ul>





## Welche Experten unterrichten Sie?



### Philipp Reinhardt MA

#### Aus- und Weiterbildung

- Lehre als Nachrichtentechniker
- Bachelor und Masterstudium FH-Salzburg in Multimedia-Art mit Schwerpunkt 3D-Animation

#### Berufliche Erfahrungen

- Seit 2017 selbstständig als 3D Animator und Motion Designer
- Mitgründer des 2020 gegründeten Motion Design Studios [jillipp.at](http://jillipp.at)

#### Arbeitsschwerpunkte

- Storyboarding und Konzeption
- Motion Graphics und Erklärvideos
- 3D-Animation
- Game Asset Erstellung
- Virtual Reality Simulatoren

