

Einführung in die 3D-Visualisierung mit Blender

Erik Schufmann, M.A.

In diesem Vortrag soll den Teilnehmern ein Überblick über die OpenSource 3D-Suite Blender vermittelt werden.

Dabei wird eine kurze Einführung in folgende Themen gegeben:

Einleitung - Geschichte der Blender Foundation

Eine kurze Einführung in die Entstehungsgeschichte des Programms und der dahinter stehenden Blender Foundation. Die Meilensteine des Programms werden dargelegt (Elephants Dream, Big Buck Bunny, Sintel) und Ausschnitte vorgeführt. Zusätzlich werden die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten des Programms erläutert. Mit Einblicken in die persönliche Praxis in der Architekturvisualisierung in Studium und Beruf wird das Bild vervollständigt.

Benutzeroberfläche

Eine kurzer Überblick über die Benutzeroberfläche und deren Inhalt erleichtert das umgehen mit dem Programm für den Erstbenutzer und bildet den Einstieg in die Arbeit mit dem Programm. Eine Liste der für den Vortrag nützlichen Tastaturkürzel wird als Ausdruck zur Verfügung gestellt.

Modellierung (Object-/ Edit-Mode)

Die Varianten, 3D-Modelle zu erstellen, sind vielfältig. In diesem Vortrag werden sowohl die Importoptionen des Programms gezeigt, als auch die verschiedenen Möglichkeiten selbst 3D-Modelle zu gestalten. Im Rahmen dessen wird auf die Modi des Programms eingegangen.

Materialien

Ohne ein Material ist selbst einfarbiges Rendering ausdruckslos. Erst durch die Wahl der richtigen Materialien und Umgang deren Einstellungen wird das Modell zum Leben erweckt. Die verschiedenen Materialtypen werden erklärt und an Beispielen erläutert.

Beleuchtung

Das erste Rendering jedes Erstnutzers ist oft viel zu dunkel oder ganz schwarz. Dem Abhilfe schafft Kenntnis über die wählbaren Lampenarten und deren Optionen. Sowohl Interior- als auch Exterior-Beleuchtungssysteme werden erklärt und an Beispielen erläutert.

Rendern

Mit dem einfachen "Hit Render" ist es auch bei kleineren Projekten nicht getan. Die richtigen Rendereinstellungen entscheiden über Erfolg oder Misserfolg bei der Umwandlung der im Laufe des Vortrags erstellten Projekte. Die wichtigsten Einstellungen werden erklärt und am Beispiel gezeigt. Auch wird kurz auf die neue "Cycles" Render-Engine von Blender eingegangen.

--

Die Mitarbeit am eigenen Rechner erleichtert den ersten Einstieg wird gern gesehen. Alle Themen werden an Beispielen interaktiv erläutert, sodass auf Fragen schnell eingegangen werden kann. Eine installierte aktuelle Version von Blender wird vorausgesetzt.

Weiterführende Links zum Thema als Vorbereitung für das Einsteigerforum

www.blender.org

(Bezug der Software, generelle Information)

www.blenderartists.org

(Inspiration, Forum)

www.blendernation.com

(News)

www.erikschufmann.de

(Praxis in Studium und Beruf)