

## 3D - Visualisierung mit Blender

Erik Schufmann, M.A. Architekt

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, Tears of Steel) und Ausschnitte aus den Kurzfilmen 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 den Umgang mit dem Programm für den Erstbenutzer und bildet den Einstieg in die Arbeit. 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 schafft Kenntnis über die wählbaren Lampenarten und deren Optionen Abhilfe. 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 Render-Einstellungen 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 "Cycles" Render-Engine von Blender eingegangen.

Weiterführende Links zum Thema als Vorbereitung für den Vortrag.

[www.blender.org](http://www.blender.org)

[www.blenderartists.org](http://www.blenderartists.org)

[www.blendernation.com](http://www.blendernation.com)

[www.erikschufmann.de](http://www.erikschufmann.de)

(Bezug der Software, generelle Information)

(Inspiration, Forum)

(News)

(u.a. Blender-Praxis in Studium und Beruf)