

Absolute Beginner 1 - Modeling

Beginner

Modeling, UI

Intro zum Workshop

Die ersten Schritte in 3D sind nicht einfach. Wir tasten uns daher langsam voran und lernen Fallgruben genauso kennen wie Abkürzungen. Denn 3D ist machbar.

Zielgruppe

Absolute Einsteiger, die das Interface von Blender und die Arbeit im 3D-Raum kennenlernen wollen.

Ziel

Das Interface von Blender und die Navigation im 3D-Raum kennenlernen. Eine 3D-Szene erstellen, indem verschiedene Objekte im 3D-Raum platziert werden. Eigene 3D-Objekte erstellen, indem diese auf verschiedene Arten modelliert werden.

Aufmachergrafik



Vermittelte Skills / Themen

Das UI von Blender Die Benutzeroberfläche von Blender 2.8 und die dahinter liegenden Bedienphilosophien kennenlernen.

Der 3D-Raum Wie kann man sich mit Maus und Tastatur im 3D-Raum bewegen?
Wie lassen sich Objekte manipulieren und was ist mit diesen Grundlagen schon alles möglich?

Modellierung Anhand von mehreren Beispielen werden eigene 3D-Objekte aus einfachen Grundformen erstellt.

Voraussetzung

- Grundlagen im Umgang mit PC oder Mac.