

# 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.