Blender

Blender Einführung Teil 1

- Vorgestellt im Space: Dienstag, 19.03.2013 ab 19 Uhr
- Vorgetragen von: Sven Neumann

Themen:

- Installation
- Bedienung
- Modellierung

An einem Beispiel werden wir gemeinsam eine Blender Szene erstellen und Modellieren.

- Mitschnitt des Themenabends
- Präsentationsfolien
- Blenderdatei
- Tastaturbelegung

Blender Einführung Teil 2

- Vorgestellt im Space: Dienstag, 26.03.2013 ab 19 Uhr
- Vortragender: Sven Neumann

Themen:

- Material
- Licht

Das Beispiel aus der Blender Einführung I werden wir weiterentwickeln. Das Model wird mit Material ausgerüstet und die Szene mit Lichtquellen ausgeleuchtet.

- Mitschnitt des Themenabends
- Präsentationsfolien
- Blenderdatei

Blender Game Engine Workshop Teil 1

- Vortragender: Sven Neumann

- Grundlagen
- Logic Bricks
- Aktoren
- Sensoren
- Python Script

```
Blender ist eine freie 3D-Grafiksoftware. Sie enthält Funktionen, um
dreidimensionale Körper zu modellieren,
sie zu texturieren, zu animieren und zu rendern. Blender besitzt einen
eingebauten Videoschnitteditor und
auch eine Spiel-Engine. Die Spiel-Engine kann zur Realtime Simulation
benutzt werden. In einen späteren
Workshop werden wir den Arduino Simulator mit Blender(10.09.2013) behandeln.
In diesem Workshop geht es erst einmal um die Grundlagen der Blender Game
Engine.
```

- Mitschnitt des Themenabends
- Präsentationsfolien
- Blenderdatei

From:
https://wiki.hackerspace-bremen.de/ - **Hackerspace Bremen e.V.**

Permanent link:
https://wiki.hackerspace-bremen.de/sonstiges/tutorials/blender

Last update: **2022-11-17 22:34**