

Blender

Die freie Open Source 3D-Suite

Bonusmaterial

- ▶ GIMP: Perspektivisch Klonen 02:39
- ▶ GIMP: Heilen-Werkzeug 01:42
- ▶ GIMP: Bilder aufpeppen 03:40
- ▶ GIMP: HDR-Simulation mit Ebenenmaske 03:37

Inhaltsverzeichnis

Arbeitsoberfläche

- ▶ Blender installieren und starten 04:40
- ▶ Die Blender-Programmoberfläche 14:42
- ▶ Screens & Defaults 09:07
- ▶ Bewegen im 3D-Raum 12:45
- ▶ Perspektive und Kamera 07:24
- ▶ Edit- & Shading Modes - Teil 1 08:26
- ▶ Edit- & Shading Modes - Teil 2 07:39
- ▶ Schnelles Einstellen der Kamera 03:41
- Multiple Choice Test

Die ersten Schritte

- ▶ Grundobjekte erzeugen und löschen - Teil 1 08:41
- ▶ Grundobjekte erzeugen und löschen - Teil 2 08:04
- ▶ Selektieren von Objekten 12:45

Transformationen

- ▶ Bewegen - Grab-Modus 05:04
- ▶ Skalieren - Scale-Modus 03:25
- ▶ Rotation - Rotate 02:23
- ▶ Globales und lokales Koordinatensystem 05:35
- ▶ Genaues Arbeiten in Blender 10:16
- ▶ Raster, Rasterfang und Snapping 05:01
- ▶ Pivot Point 06:12
- ▶ Objektzentrum 05:58
- ▶ Kopieren von Attributen 02:24
- ▶ Zuweisen von Transformationen 02:50

Objekthierarchien

- ▶ Blender Datablocks - Outliner 10:04
- ▶ Übung Männchen 10:18
- ▶ Das Outliner-Fenster 08:50
- ▶ Duplizieren von Objekten 08:23
- ▶ Lösen von Verbindungen 05:01

- ▶ Hierarchien Parent und Child 10:13
- ▶ Verbinden und Trennen von Objekten 05:09

Spezielle Objekte

- ▶ Plane, Grid, Circle und Torus 09:50
- ▶ Empty-Objekt 05:02
- ▶ Das Textobjekt 13:06
- ▶ Laden und Speichern 11:29
- Multiple Choice Test

Modellieren von Objekten

Arbeiten mit Meshes

- ▶ Vertices wählen 08:45
- ▶ Kanten selektieren 01:35
- ▶ Faces wählen 05:48
- ▶ Loop und Ring-Selektion 03:31
- ▶ Transformationen im Edit-Modus 01:52
- ▶ Snapping im Edit-Modus 04:25
- ▶ Undo & Redo 03:19
- ▶ Set Smooth + Set Solid 04:59

Meshes verfeinern

- ▶ Erstellen von Punkten, Kanten & Polygonen 13:55
- ▶ Duplikat optimieren und ausrichten 03:27
- ▶ Subdivided zum Unterteilen 06:24
- ▶ Schneiden mit Knife und Loop Cut 09:56
- ▶ Split von Meshes 06:42
- ▶ Merge & Remove Doubles 06:24
- ▶ Extrudieren 07:19
- ▶ Bevel an Objekten und Kanten 05:15
- ▶ Proportional Editing Tool 04:42

Spezielle Meshes erzeugen

- ▶ Rotationskörper mit Spin 10:26
- ▶ Spin Dup 02:14
- ▶ Screw für Gewinde und Schrauben 02:27
- ▶ Skinning mit NURBS-Surfaces 05:40

Arbeiten mit Kurven

- ▶ Bézier-Kurven 08:36
- ▶ NURBS-Kurven 07:14
- ▶ Kurven, Rotoscoping und Extrude 08:15
- ▶ Kurven beveln - Sweepen 06:32

Objektoperationen

- ▶ Boolesche Operationen im Menü 07:00
- ▶ Boolean Modifier 07:55
- ▶ Lattice Deform 09:55
- ▶ DupliVerts 10:08

SubSurfs

▶ Einführung SubSurfs	04:26
▶ Erste SubSurfs	06:45
▶ Boxmodellierung mit SubSurfs	11:15
▶ Kanten verfeinern mit Extrude & Loop Cut	09:50
▶ Crease - "Wichtung" von Kanten und Faces	05:52
▶ SubSurfs mit runden Objekten	08:16

Modifizier

▶ Einführung Modifizier	03:48
▶ Edge Split Modifizier	08:27
▶ Curve Modifizier	12:35
▶ Mirror Modifizier	04:44
▶ Decimate Modifizier	01:59
▶ Array Modifizier	03:31
▶ Wave Modifizier	03:12
▶ Stack Order bei Modifiern	04:01

Modelling-Workshops

▶ Workshop Haus	15:46
▶ Workshop Kirchturm	05:24
▶ Workshop Kirche	08:15
▶ Workshop Lampe	06:52

Multiple Choice Test

Materialien

▶ Voreinstellungen für das Rendering	05:41
▶ Der Shading-Kontext	08:11
▶ Materialien verbinden und nachladen	07:08

Aufbau eines Materials

▶ Einstellen der Diffuse Color	13:48
▶ Einstellen des Specular Shaders	05:44
▶ Shader Parameter Emit und Ambient	02:51
▶ Transparenz und Lichtbrechung	12:56
▶ Raytrace-Spiegelungen (Reflections)	06:05
▶ Environment Mapping	09:33

Texturen erzeugen und verwenden

▶ Texturen erzeugen	08:11
▶ Bildtexturen und Projektionen	09:18
▶ Gestapelte Texturen mit Alpha-Kanälen	11:45
▶ Prozedurale Texturen, Noise und Plugins	13:48
▶ Packen von Texturen	03:47
▶ Materialien-Indizes auf Objekten erzeugen	07:15
▶ Mapping mehrerer Materialien	09:19
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Szenenbau

Lichter, Schatten und Beleuchtung

▶ 3D-Lichter und ihre Eigenheiten	11:39
▶ Das "Lamp-Light"	10:25
▶ Das "Spot-Light"	05:56
▶ Das "Sun-Light"	03:01
▶ Das "Hemi-Light"	01:09
▶ Das "Area-Light"	06:43
▶ Die klassische 3-Punkt Beleuchtung	10:59
▶ Erzeugen von Raytrace-Schatten	07:55
▶ Erzeugen von Shadow-Buffer-Schatten	08:34
▶ Volumenlichter mit Halo erzeugen	05:05

Himmel und Welt

▶ Himmel, Horizont und Welttextur	06:25
▶ HDR-Welttextur	05:01
▶ Nebel in Szenen	03:31
▶ Sterne erzeugen und animieren	06:04

Kameras in der Szene

▶ Grundlagen zu Kameras	06:25
▶ Einstellungen der Kamera	06:03
▶ Kameras ausrichten mit Constraints	04:36

Multiple Choice Test

Animationen

▶ Erzeugen einer Keyframe-Animation	07:04
▶ Das "Timeline"-Fenster	02:48
▶ Animationskurven im "Ipo"-Fenster	05:59
▶ Materialien-Animation	05:54
▶ Animation mit Pfaden	05:32
<input checked="" type="checkbox"/> Multiple Choice Test	

Rendering und Ausgabe

▶ Vorbereitung für das Rendering	03:44
▶ Standbilder (Stills) rendern	08:31
▶ Animationen und Filme rendern	08:56
▶ Rendern eines Motion-Blur Effektes	03:22