

Blender 3D

Funktion:

[Blender](#) ist ein Programmpaket, ermöglicht also Modellierung, Animation, Bildsynthese und Bildbearbeitung, ohne ein weiteres Programm hinzuziehen zu müssen. Dies wird ermöglicht durch seine dynamische Benutzer-Oberfläche, die sich den jeweiligen Aufgaben anpasst, durch die unterschiedlichen Objekttypen (Polygonnetze, Bézierkurven, NURBS-Oberflächen, Metaball-, Text-, Empty-, Lattice-, Armature-, und Lampenobjekte), durch die große Zahl an Modifikatoren, durch Polygonnetz-Bearbeitung und Sculpting-Werkzeuge, durch das umfangreiche Material-Nodesystem, in dem die Eigenschaften der Materialien mit Hilfe von Shadern verändert werden können, die sich wiederum durch Werte und Texturen beeinflussen lassen, und schließlich durch die Keyframing-Funktionen sowie die Werkzeuge zur Postproduktion.

[Blender](#) verfügt über drei, und in der Vorabversion vier interne Rendering-Engines: die traditionelle Engine „[Blender](#) Render“, „Cycles Render“ (die u. a. auch Raytracing unterstützt), „[Blender](#) Game“ und in der Vorabversion 2.80 „Eevee“, die wie „[Blender](#) Render“ eine sog. Realtime-Render-Engine ist.

Beispiele:

Auf dem offiziellen [Blender](#) YouTube [Kanal](#) werden jährlich Showreels der Cycles Engine hochgeladen sowie offiziell unterstützte Filmprojekte. Im folgenden die 2 aktuellsten Beispiele:

Externer Inhalt www.youtube.com

Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Externer Inhalt www.youtube.com

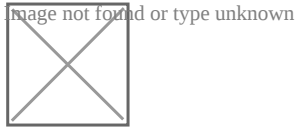
Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.

Alle externen Inhalte anzeigen

Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Benutzeroberfläche:

Die Benutzeroberfläche des Programms setzt sich aus Regionen (Regions) zusammen, welche dynamisch angeordnet, skaliert und ein- bzw. ausgeblendet werden können. In ihnen lässt sich je ein Menü platzieren. Menüs teilen sich in Werkzeugleisten (Panels) auf, in welchen sich Steuerelemente (Controls) befinden. Die zahlreichen Tastenkombinationen ermöglichen effizientes und schnelles Arbeiten.



Quelle: Wolfgang Gelbricht - [Blender](#) ([Blender](#) Foundation) [CC-BY-SA 4.0](#)

Geschichte:

Die **Versionshistorie** findet man [HIER](#).

Blender Unterstützen:

Da es sich bei [Blender](#) 3D, wie Eingangs erwähnt um eine Freeware handelt die von ehrenamtlichen Arbeitern entwickelt wird, benötigt es natürlich der Hilfe der Community dieses Projekt zu unterstützen. Hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

- **Selbst am Entwicklungsprozess teilnehmen:**Man muss nicht unbedingt selbst scripten können, es schicken schon Bug Reports. aber eben auch Developer, Scripter, Übersetzer und Designer werden ständig zur Unterstützung gesucht: [HIER](#)
- **Spenden:**Aber auch wenn man gar keine Ahnung hat, kann man die [Blender](#) Foundation unterstützen durch Spenden: [Hier](#)

Lernmaterial:

Für Einsteiger: [Tutorialreihe 1](#), [Tutorialreihe 2](#), [Tutorialreihe 3](#)

Für Fortgeschrittene: [Tutorialreihe 1](#), [Tutorialreihe 2](#)