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.

Image not found or type unknown

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 umbedingt 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