

# Blender

## Eine Einführung in die 3D-Grafik

	Tag 1	Tag 2	Tag 3
9:00 – 10:30	<b>Grundlagen</b> Was sind 3D-Grafiken? Was ist Blender? Schnellstart	<b>Modellierung II</b> Poly-by-Poly Typische Befehle	<b>Materialien II</b> Node-Struktur Bump / Displacement
10:45 – 12:30	<b>Oberfläche</b> Aufbau und Funktion der Oberfläche Anpassung	<b>Blender erweitern</b> Add-on Grundlagen Installation und Konfiguration Quellen	<b>Beleuchtung</b> Standardlichtquellen HDRIs Emission
13:30 – 15:15	<b>Einstieg 3D</b> Navigation im 3D-Raum Aufbau eines Gittermodells Selektion von Elementen	<b>Modellierung III</b> Sculpting Befehlspalette	<b>Rendering</b> Einstellungen Kamera / Auflösung Bildstörungen
15:30 – 16:30	<b>Modellierung I</b> Box-Modeling Typische Befehle Modifier	<b>Materialien I</b> Farben Oberflächen Strukturen	<b>Szene</b> Aufbau einer Szene Finales Bild