

Erstellung eines realistischen Innenraums in Blender

Tutorientätigkeit — digitale Anwendung
Von Christian Leuschner

15.05.2021 09:00-13:00

16.05.2021 09:00-13:00

5 - 10 Teilnehmer möglich

Online - Meet

Inhalt

In dem achtstündigen Workshop werden verschiedene Fähigkeiten in Blender anhand der Erstellung eines Innenraums vermittelt. Kernpunkte des Workshops sind das Bearbeiten von Meshes, die Erstellung von Texturen, der Umgang mit Belichtung und zum Abschluss das Erstellen eines Renderings in Cycles. Je nach Vorkenntnissen in Blender können die Teilnehmer ihren Raum individuell Gestalten. Hauptsächlich geht es darum, Möglichkeiten in Blender kennenzulernen und auszuprobieren, die nützlich und notwendig sind, um Innenarchitektur zu visualisieren.



Rendering des Raums, den ich mit den Teilnehmern erreichen will
(individuelle Gestaltung durch Teilnehmer möglich)

Unterpunkte

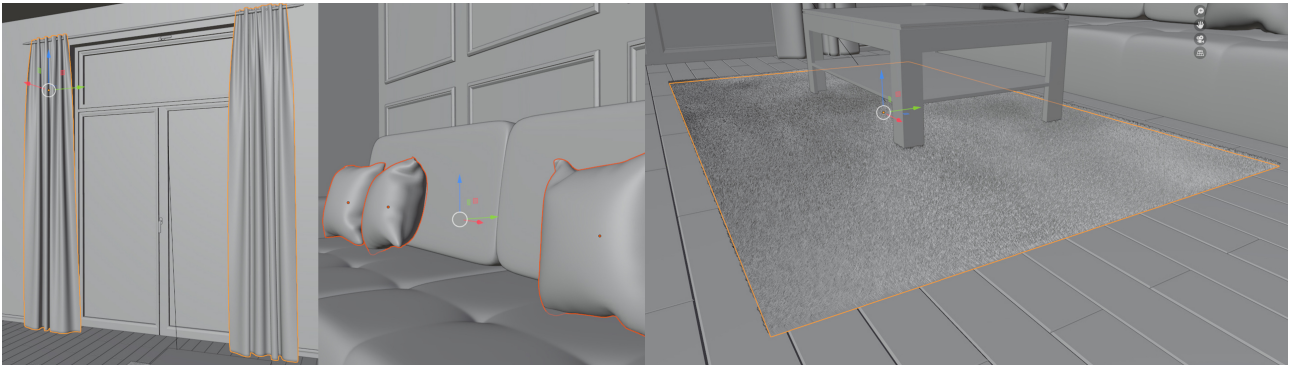
Poly Editing

Modifier



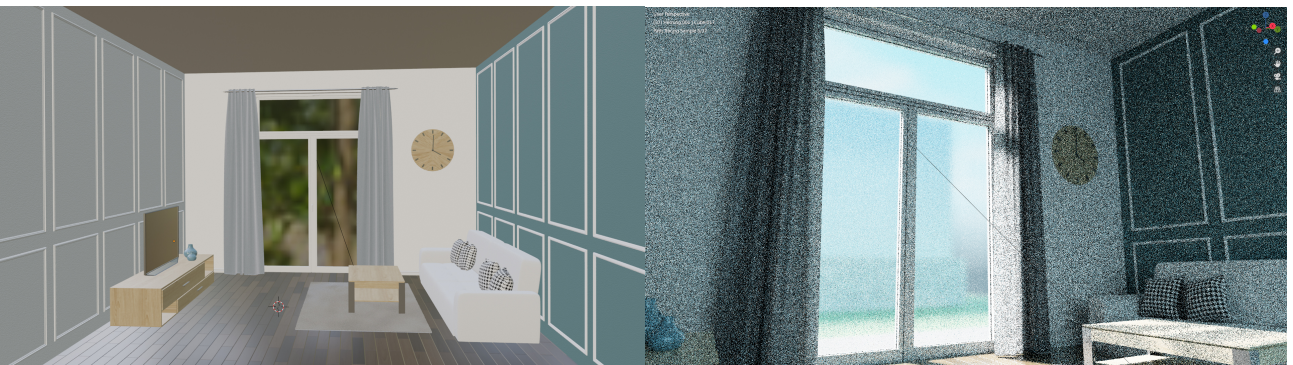
Cloth Simulation

Particle System



Erstellung von Texturen (auch prozedural)

Dynamic Sky und Sunlight



Erstellung eines Renderings in Cycles



Anmeldung

Bei Interesse kannst du mir gerne eine E-Mail für die Teilnahme an christian.leuschner143@gmail.com senden. Für die Teilnahme gibt es keine Credit Points, da es ein kurzes Tutorium ist.