

Steampunk Navigator

Ein Blender-Projekt von David Härer.

Überblick

WAHLPFLICHTFACH

Einführung in die Computergrafik.

INHALT

3D-Modellierung in Blender.

THEMA

Steampunk



Hintergrund

IDEE

Natur • altes Gebäude • Reiseziel

UMSETZUNG

Kamera ➤ Stativ ➤ Bismarkturm ➤
Foto



Skizze

ZYLINDER

UHR

“KOMPASS”

KURBELN

GLASKUPPEL

(KEIN 3D ZEIGER)



Zylinder

BASIS

Kreis Extrudieren + Boden = Zylinder der
Höhe 3

RAND

Tori ➤ Boolean-Modifizier Union



Uhr

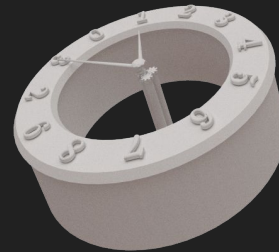
ZIFFERN

Duodezimalsystem • Font: Symbola •
Tutorial

ZIFFERNBLATT

Torus mit 6 Segmenten

ZEIGER MIT ZAHNRÄDERN



“Kompass”

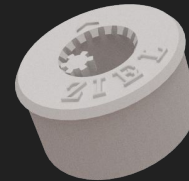
SCHRIFT

“ZIEL ➤” • Font: Symbola

UNTERGRUND

Torus mit 6 Segmenten

EINSTELLUNG MIT ZAHNRÄDERN



Kurbeln

SPIRALE

Screw-Modifier

GRIFF

Zylinder + Tori + Mirror-Modifier



Glaskuppel

AUFBAU

2 Sphären ➤ Halbkugeln (+ Torus)



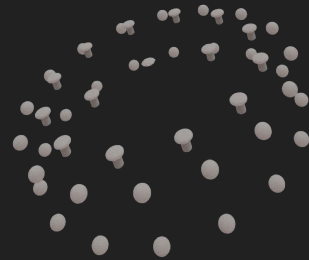
Verzierungen

SCHRAUBEN

Ziffernblatt • “Kompass”

NIETEN

Zylinder



Kamera

BELEUCHTUNG

Sonne von oben.

POSITION

Herumspielen bis es passt.

EINSTELLUNG

An echte Kamera angleichen.



Schatten

LERNEN

Tutorials + Ausprobieren

HAND NACHMODELLIEREN

MATHE / NODE EDITOR

Schattenhand - Hand ohne Schatten +
Hintergrund + Model



Materialien

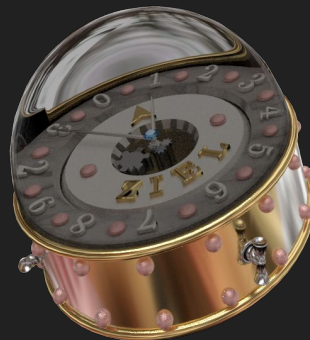
METALL

Tutorials • Farbwerte • PBR

GLAS

MARMOR

Freie Textur aus dem Internet.



Rendern

GEDULD MITBRINGEN



Quellen

RESSOURCEN

users.teilar.gr (Symbola)

[POLIIGON - Marble 062](#) (Textur)

TEST IN BLENDER

gamefromscratch.com

blenderartists.org

MATERIALIEN

[YouTube - Creating realistic glass](#)

[Blender Guru - PBR Materials - Part 1](#)

[Blender Guru - Part 2: Metal](#)

SCHATTEN

[YouTube - Cycles Shadows Only](#)

Vielen Dank :-)

Gibt es noch Fragen?