

Laborübung Computergrafik WS 1018 – Prof. Dr. Peter A. Henning

Übung 3a: 3DS Max

Auf den Computern in media::lab ist die Software 3DS Max installiert, die als „Industriestandard“ bei der 3D-Modellierung anzusehen ist. Als Folge dessen sind im Internet buchstäblich hunderte von Tutorials zu finden, z.B. hier

<http://cgcookie.com/max/>

Arbeiten Sie sich an Hand der Tutorials in die Benutzung von 3DS Max ein.

Alternativ dazu können Sie sich auch in die Benutzung der frei verfügbaren Software „Blender“ einarbeiten.

Übung 3b: 3D-Szene

Modellieren Sie eine Weltraumszene, mit einer texturierten Erdkugel und einem Raumfahrzeug. Modelle dafür finden Sie hier:

<https://3dwarehouse.sketchup.com/collection/2308c9261b05d3447d27abf4648f095b/Real-Spacecraft>

Ein solches Modell müssen Sie natürlich noch in Ihr Modellierungssystem importieren...

Setzen Sie dazu ein weiteres einfaches Raumfahrzeug, z.B.

<https://3dwarehouse.sketchup.com/model/ua9fe884c-4c1d-4dae-a716-5c43d462893b/Alien-Spacecraft>

Recherchieren Sie, wie Sie in 3DS Max oder Blender ein Partikelsystem implementieren.

Lassen Sie das ein solches Partikelsystem als „Energiestrahl“ vom zweiten zum ersten Raumfahrzeug laufen.

Übung 3c: 3D Schmuckstück

Eine moderne Produktionstechnologie ist das 3D-Drucken, es wird inzwischen auch von Künstlern für die Schmuckherstellung verwendet.

Entwerfen Sie mit 3DS Max oder Blender einen Schmuckanhänger. Beispiele dazu finden Sie hier:

- <http://www.entdecke-schmuck.com/cad-schmuck-modelle.html>
- <http://innovate360.de/2012/10/08/wearable-planter-pflanzen-schmuck-aus-dem-3d-printer/>
- <http://mps-prototypen.de/index.php?id=6>

Beachten Sie, dass im nächsten Laborprojekt ein 3D-Druck davon angefertigt werden soll – machen Sie also keinen zu komplizierten Entwurf !