



Creating the World: Grafik, Design und Animation in 3D

Prof. Dr. Fred Mast

Dr. Michael Rihs

M. Sc. Flurina Brodwolf

M. Sc. Romina Schmid

Creating the World: Grafik, Design & Animation

Version: 2025

Erstversion: 2021

Autoren:

Michael Rihs^{1*}

Flurina L. Brodwolf¹

Romina Schmid¹

Fred W. Mast¹

¹Abteilung für kognitive Psychologie, Institut für Psychologie, Universität Bern

Kontakt

***Dr. Michael Rihs**

Institut für Psychologie

Fabrikstrasse 8

3012 Bern

michael.rihs@unibe.ch

Erstellung der Website

Die Unterlagen zu diesem Buch sind auf der dazugehörigen Website (<https://mrihs.github.io/Mrihs.Creating-the-World.github.io/>) zu finden. Die Website wurde mit Hilfe von RStudio/Posit und Quarto entwickelt. Die Website, sowie die Unterrichts-Unterlagen sind im zur Website gehörigen GitHub Repository (<https://github.com/Mrihs/Mrihs.Creating-the-World.github.io>) hinterlegt

Lizenz

Dieses Buch und die dazugehörige Website stellt eine offene Bildungsressource (Open Educational Resource) dar. Sie darf frei verwendet, bearbeitet und weitergegeben werden, sofern die Urheber namentlich genannt und die Inhalte unter der Lizenz CC BY-SA 4.0 weitergegeben werden.

Abbildungen der Benutzeroberfläche von Blender wurden als Screenshots erstellt und unterliegen der Lizenzbedingungen von Blender.

Danksagung

Besonderer Dank geht an Rahel Steuri und Rebekka Borer, welche bei der Adaption des Kurses im Jahre 2022 beteiligt waren. Weiterer Dank geht an Aurégane Dévaud, welche die Erstellung der Website zum Buch unterstützt hat.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort

Dieses Buch wurde für die Lehrveranstaltung "Creating the World: Grafik, Design & Animation (inkl. Einführung in die 3D Modellierung mit Blender)" entwickelt. Der Kurs wurde erstmals im Jahr 2021 als Methodenkurs für Masterstudierende der philosophisch-humanwissenschaftlichen Fakultät der Universität angeboten. Die Lehrveranstaltung wurde durch das Förderprogramm "Der Mensch in der digitalen Transformation" von der philosophisch-humanwissenschaftlichen Fakultät gefördert. In der Veranstaltung wurde der Prozess der Erstellung virtueller 3D-Objekte, -Welten und Animationen vor dem Hintergrund aktueller Forschung erläutert und durch praktische Beispiele veranschaulicht. Die Studierenden erlernten die Inhalte praxisnah mithilfe der frei zugänglichen Software Blender und erhielten dabei fundierte Einblicke in die grundlegenden Merkmale von 3D-Objekten, -Welten und Animationen.

Hinweise zur Verwendung von Boxen

Im Verlaufe des Buches werden verschiedene Boxen verwendet, um wichtige Informationen hervorzuheben. Die Boxen haben folgende Bedeutung:

Tipps



Diese Box kennzeichnet nützliche Tipps.

Merke...



Diese Box kennzeichnet besonders wichtige Inhalte, die nicht vergessen werden sollten.

Übung 1 Übungen

Diese Box kennzeichnet praktische Übungen.



Rückmeldung

Haben Sie Rückmeldungen, Anregungen oder Fehler entdeckt? Diese können gerne an Dr. Michael Rihs (michael.rihs@unibe.ch) zurückgemeldet werden.