Useful Links / Nützliche Links

Inhaltsverzeichnis

- 1 Blender
- 2 Foren-Links mit Erklärungen

1 Blender

Materialen / Shader für Cycles Nodes im Überblick
Materials / Shader for Cycles Nodes in an overview
Link: http://www.blenderguru.com/art…cles-shader-encyclopedia/
Beschreibung: Eine sehr schöne Beschreibung aller Shader für den Cycles Nodes-Editor. Was machen sie, was sind typische Anwendungsgebiete und was bewirken die Parameter.
Description: A very nice description of all Shaders for Cycles and its Node-Editor. What are they doin, for what can you use them and what are the properties/parameters doin.

Video-Beschreibung, wie man den Nodes-Editor nutzt.
Video-Tutorial on how to use the Nodes Editor.
Link: http://www.blenderguru.com/tut…ic-materials-with-cycles/
Beschreibung: Dieses Tutorial hat mir damals sehr geholfen, einen Einstieg ins Thema zu finden. Es wird gezeigt, wie eine kleine beleuchtete Szene zusammen gebaut wird mit Shadern.
Description: This tutorial helped me finding an entry in this complex theme. It shows how to create a small illuminated scene with shaders.

Grundlagen Tutorial für Blender.
Basic Blender Tutorial - in german !
Image not found or type unknown
Link: http://blender-tutorial.de/inh…m-blender-tutorial-11934/
Beschreibung: Führt einen in die Bedienung von Blender ein und zeigt erste hilfreiche Kniffe. Hört leider gefühlt "mittendrin" auf, aber mir hatte es gereicht als Sprungbrett.
Description: Unfortunately only in german. It shows the basics in handling Blender. Where is what, how to control it and so on. Seems to end in the middle of the action, but it was enough as an introduction for me !)
Image not found or typ

Transparente Schatten rendern (Compositor).
Rendering transparent shadows (Compositor).
Link: https://www.youtube.com/watch?v=pvIt7yXLoA8

Beschreibung: Absolut fantastisches Video, welches erklärt, wie man nur die Schatten eines Objektes rendert, wie man durchsichtige Schatten rendert und und und. Ich brauchte das für UI-Bildchen von Bushaltestellen, welche ja 3D-Renderings sind. Damit das Highlight funktioniert (weisser Hintergrund beim Auswählen), muss der Hintergrund transparent sein. Beschrieben werden 3 Methoden: Blender-Render, Blender-Render mit Compositor und Cycles-Render mit Compositor.
Description: Absolutly fantastic video that explains, how to render only the shadows of an object, how to render transparent shadows and so on. I needed it for a UI-Picture for a new bus-stop wich are infact 3D-renderings. To get the highlight working (white background when selcted) the background needs to be transparent. This video shows 3 methods of doing so: Blender-Render, Blender-Render with Compositor and Cycles-Render with Compositor.

Wolken/Nebel mit Blender realisieren (Cycles).
How to realise clouds/fog with Blender (Cycles).
Link: http://www.blenderguru.com/tut…-make-clouds-with-cycles/
Beschreibung: Hier wird detailliert erklärt, wie man Wolken- bzw Nebel-effekte mit Cycles erzeugt.
Description: This tutorial shows, how to create cloud and fog effects with Cycles.

Stein-Textur/Effekt mit Blender erstellen (Cycles).
How to createstone textures/effects with Blender (Cycles).
Link:

Externer Inhalt www.youtube.com
Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.
Alle externen Inhalte anzeigen
Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Beschreibung: Sehr schöne Erklärung, wie man mit Nodes einen Stein-Look erzielen kann ohne Texturen zu nutzen. Mittels Texture-Baking kann diese dann zu einer eigenen Textur zusammengefasst werden.
Description: Very nice explanation on how to create a stone looking material only with nodes (no textures). With texture-baking you can save this material in an own texture.

Metall-Textur/Effekt mit Blender erstellen (Cycles).
How to create scratched metall textures/effects with Blender (Cycles).
Link:

Externer Inhalt www.youtube.com
Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.
Alle externen Inhalte anzeigen
Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Beschreibung: Sehr schöne Erklärung, wie man mit Nodes einen zerkratzten Metall-Look erzielen kann ohne Texturen zu nutzen. Mittels Texture-Baking kann diese dann zu einer eigenen Textur zusammengefasst werden.
Description: Very nice explanation on how to create a scratched-metall looking material only with nodes (no textures). With texture-baking you can save this material in an own texture.

Kabel, Röhren und dergleichen aus Kurven erstellen.
How to create cables, pipes and so on from curves.
Link:

Externer Inhalt www.youtube.com
Inhalte von externen Seiten werden ohne Ihre Zustimmung nicht automatisch geladen und angezeigt.
Alle externen Inhalte anzeigen
Durch die Aktivierung der externen Inhalte erklären Sie sich damit einverstanden, dass personenbezogene Daten an Drittplattformen übermittelt werden. Mehr Informationen dazu haben wir in unserer Datenschutzerklärung zur Verfügung gestellt.

Beschreibung: Zeigt, wie man mit Bezier-Curves auf simple Weise Kabel, Röhren oder Vergleichbares generieren kann.
Discription: Shows how to simply create cables, pipes and so on with bezier-curves.

2 Foren-Links mit Erklärungen

Funktionsweise des EdgeSplit-Modifikators.
HowTo use EdgeSplit modificators.
Link: [MOD] ritknats MODs - aktuell: Große Brücken, Stationsdächer als Assets..
Beschreibung: Bebilderte Erläuterung des EdgeSplit-Modifikators (in deutsch).
Description: Pictured description of how to use the EdgeSplit-modificator (in german).

Nutzung des Array-Modifikators für gedrehte Objekte.
Use of Array modificators to create twisted objects.
Link:DH-106s Bastelecke
Beschreibung: Bebilderte Erläuterung, wie man mit einem Array-Modifikators in Verbindung mit einem Empty gedrehte Objekte erstellen kann (in deutsch).
Description: Pictured description of how to create twisted objects using the Array-modificator in combination with an Empty.