Workshop "3D-Modellierung für 3D-Druck mit Blender"

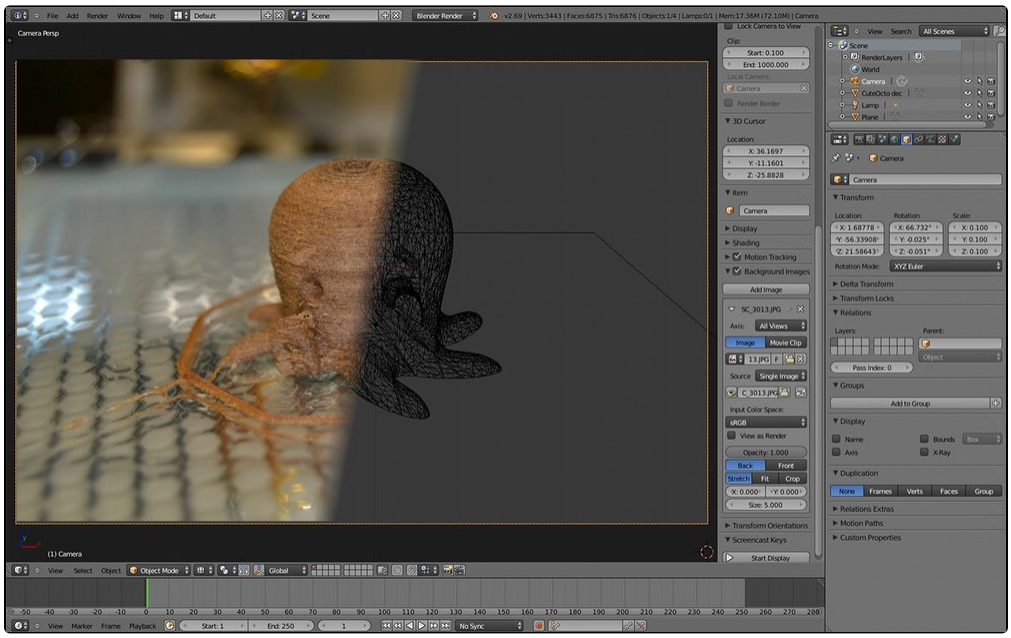


Aufgepasst! Ende Januar/Anfang Februar können wir Euch ein "Workshop-Schmankerl" anbieten!

Am 31.1.2014 und 1.2.2014 kommt Carsten Wartmann (Autor des bekannten Blender-Buchs) zu uns ins FabLab München und bietet einen Workshop zu 3D-Modellierung mit der Open-Source-Software Blender an. Dabei soll es speziell um die Modellierung von Objekten gehen, die dann mit Hilfe von 3D-Druck von der virtuellen Welt in die Realität geholt werden können.

Ort:	FabLab München Gewerbehof Westend, Gollierstr 70D, München
Zeit:	Sa, 31.01.2015, 9:30-12:30 und 13:30-17:30 Uhr So, 01.02.2015, 9:30-12:30 und 13:30-15:30 Uhr
Workshopleiter:	Carsten Wartmann
Teilnehmer:	max 10 (leider keine Plätze mehr frei)
Kosten:	150 Euro
Anmeldung	Email an anmeldung@fablab-muenchen.de

Dieser Workshop wird in Kooperation mit CRDREI und 3ddinge.de durchgeführt.



Zum Workshop:

Der 2-Tages-Workshop wendet sich an Neulinge, die noch keine oder wenig Erfahrung mit 3D-Modellierung/Blender haben. Im Fokus des Workshops steht Modellierung für 3D-Druck, dafür nicht relevante Bereiche von Blender (Animation, Rendering, etc) werden nicht berücksichtigt. Folgende Themen stehen auf der Tagesordnung:

- Oberfläche und Bedienphilosophie von Blender
- 3D Navigation
- Import/Export/Laden/Speichern
- Objekt Transformationen (Drehen, Bewegen, Skalieren)
- Einheitensystem von Blender
- Mesh Objekte (oder auch polygonale Objekte genannt in anderen Anwend.)
- Curves/Text ("2.5D") und die Umwandlung in Meshes zum Drucken
- Modellieren nach Plänen/Vorlagen (Bilder, Blaupausen)
- exaktes Modellieren mit Blenders Möglichkeiten, Messen (Raster, Ruler, Snap, direkte Werteeingabe, 3D Cursor etc.)
- Modifier (besonders Boolean, Solidify, Bevel, Subdivision Surface)
- 3D Print Toolbox (zum Checken von Objekten und Exportieren)
- Plugins (z.B. das sehr hilfreiche Bolt-Factory (Schrauben/Muttern))
- Tipps zum druckgerechten Modellieren (Wandstärken, Wasserdichtheit, Layerdicken...)
- Stützstrukturen konstruktiv

Der Workshop-Leiter Carsten Wartmann wird versuchen, auf die Wünsche und Interessen der Teilnehmer einzugehen, so dass auch individuelle Fragen beantwortet werden können. Je nach Fortschritt und Interesse kann z.B. das Modellieren mit Subdivision Surface vertieft werden oder auf den Sculptmode zum Reparieren und Verbessern von 3D-Scans eingegangen werden.

Der Workshop-Leiter

Carsten Wartmann, geboren 1968, Dipl. Ing. der Bioverfahrenstechnik

Seit 1998 eng mit Blender verbunden, zuerst nur als Hobby, später beruflich als Autor (Das Blender-Buch, aktuell 5. Auflage) und als "Documentation Monkey" der offiziellen Blender Dokumentationen für Not a Number (dem früheren Hersteller von Blender). Seit Blender Open Source ist, ist Carsten als freiberuflicher 3D Grafiker und Dozent tätig. Aktuell stehen in seinem Büro ein (stark modifizierter) Velleman K8200 und ein NEO 3D Drucker.

Über Blender

Zitat Wikipedia:

> *Blender ist eine freie (mit der GPL lizenzierte) 3D-Grafiksoftware. Sie enthält Funktionen, um dreidimensionale Körper zu modellieren, sie zu texturieren, zu animieren und zu rendern. Die sehr aktive Entwicklung hat zu einem großen und sich ständig erweiternden Funktionsumfang geführt, der z. B. die Simulation von Flüssigkeiten oder die Mischung von 3D-Sequenzen (Compositing) einschließt.*

Blender-Homepage: http://www.blender.org/