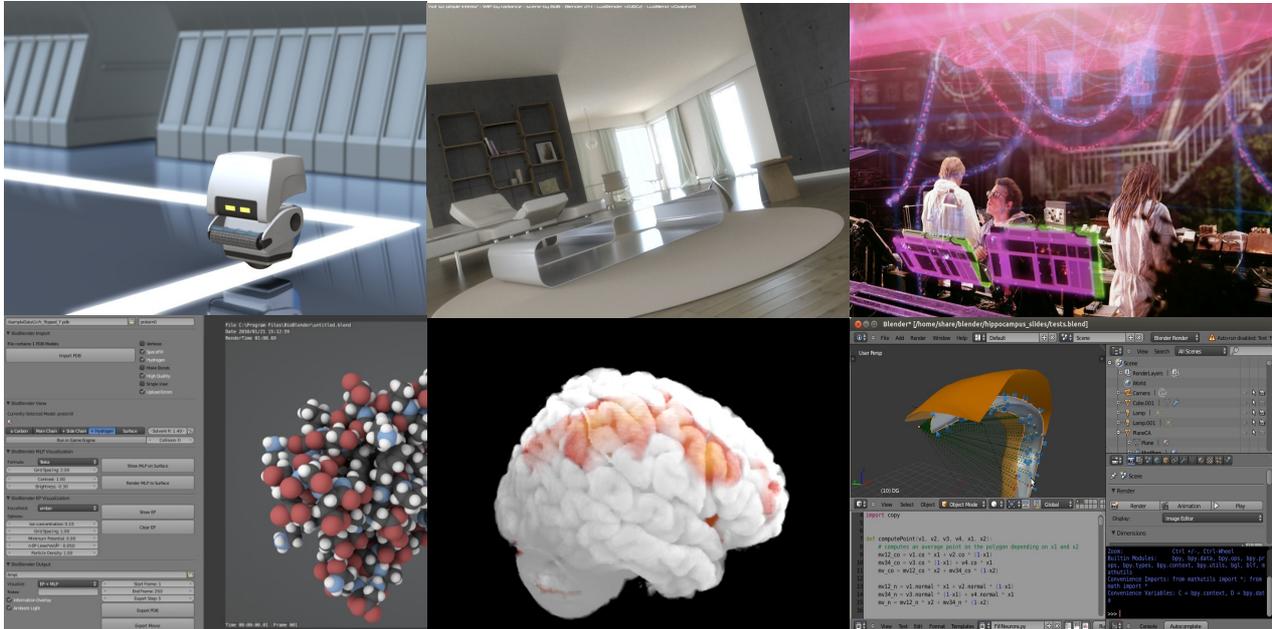


BLENDER CRASH KURS

KURZEINFÜHRUNG IN BLENDER FÜR DEN PRIVATEN UND WISSENSCHAFTLICHEN GEBRAUCH



In den letzten Jahren hat sich Blender (www.blender.org) von einem reinen 3D-Visualisierungs- und Animationsprogramm zu einem mächtigen Entwicklungswerkzeug gewandelt, das skriptbasierte Analysen, Echtzeitsimulationen und interaktive Prozesssteuerungen erlaubt. Die quelloffene Struktur und Anbindung an Python machen dieses Programm insbesondere für wissenschaftliche Zwecke interessant.

In dem 2-stündige Crashkurs werden die verschiedenen Bereiche von Blender vorgestellt. Interessierten Studenten und wissenschaftlichen Mitarbeitern soll die erste Einstiegshürde genommen werden, um danach selbständig die Bedienung dieses Programms erlernen zu können.

INHALT

- Einführung in das Bedienungskonzept
- Überblick über die verschiedenen Module / Funktionen
- Skriptbasiertes Arbeiten / GUI-Entwicklung
- Beispiele für Blender als wissenschaftliches Werkzeug

Dr. Martin Pyka
Mercator Research Group
"Structure of Memory"

Bei Fragen: m.pyka@rub.de
0234 - 32 24682

WANN/WO?

02.10.2013, 14 Uhr
ID 03/445