

# Blender

Alles hier ist individualisiert!!

Spracheinstellung auf Englisch belassen, da der überwiegende Teil, der im Internet zu findenden Dokumentation, auf Englisch ist und so die Arbeit sehr vereinfacht.

[Blender.org](https://blender.org)

## Grundeinstellungen

### Sidebar rechts

- Render → Scene → Render Engine = Cycles
- Render → Scene → Feature Set = Experimental
- Scene → Units → Unit Scale = 1.000000
- Scene → Units → Length = Meters

### Menü oben → Edit → Preferences

- System → Undo Steps = 256
- Keymap = Spacebar = Search

### Speichern

Menü oben → File → Defaults → Save Startup File (überschreiben)

Menü oben → Edit → Preferences → **Add ons**

- Node: Node Wrangler
- 3D View: CAD-Scetcher (vorher Download Zip-Image / <https://www.cadsketcher.com/>)
- Objekt: Bool Tool (für Scatcher)
- Add Curve: Extra Objects (für Federn)
- Rigging: Rigify

### Makehuman

Alles vorher Downloaden.

<https://static.makehumancommunity.org/mpfb/downloads.html>

<https://files2.makehumancommunity.org/plugins/>

<https://static.makehumancommunity.org/assets/assetpacks.html>

MFP2 installieren (über Add ons, s.o.)

Assets installieren (über das Add on von Makehuman (MPFBv2.0...) → Sidebar rechts → Apply assets → Libary Settings → Install Assets → Load Package from zip-file

Auswahl:

- makehuman\_system\_assets.zip
- makeclothes.zip

## Schattenfläche

Add New: Circle/Plane

Menü rechts: → Object Properties → Visibility → Shadow Catcher (ON)

## Hintergrund weiß

Menü rechts: → Render Properties → Film → Transparent (ON)

Menü rechts: → Render Properties → Color-Management → Standard statt Filmic

Menü oben: → Composing → Use Nodes (ON)

Zwischen „Render Layers“ und „Composite“ Add „Color:Alpha Over“

Verbinde Render Layer mit Image 2

Image 1 auf Farbe (weiß) setzen

From:

<https://wiki.bluegnu.de/> - **wiki**

Permanent link:

<https://wiki.bluegnu.de/doku.php/open:it:blender>

Last update: **2024/06/22 10:15**

