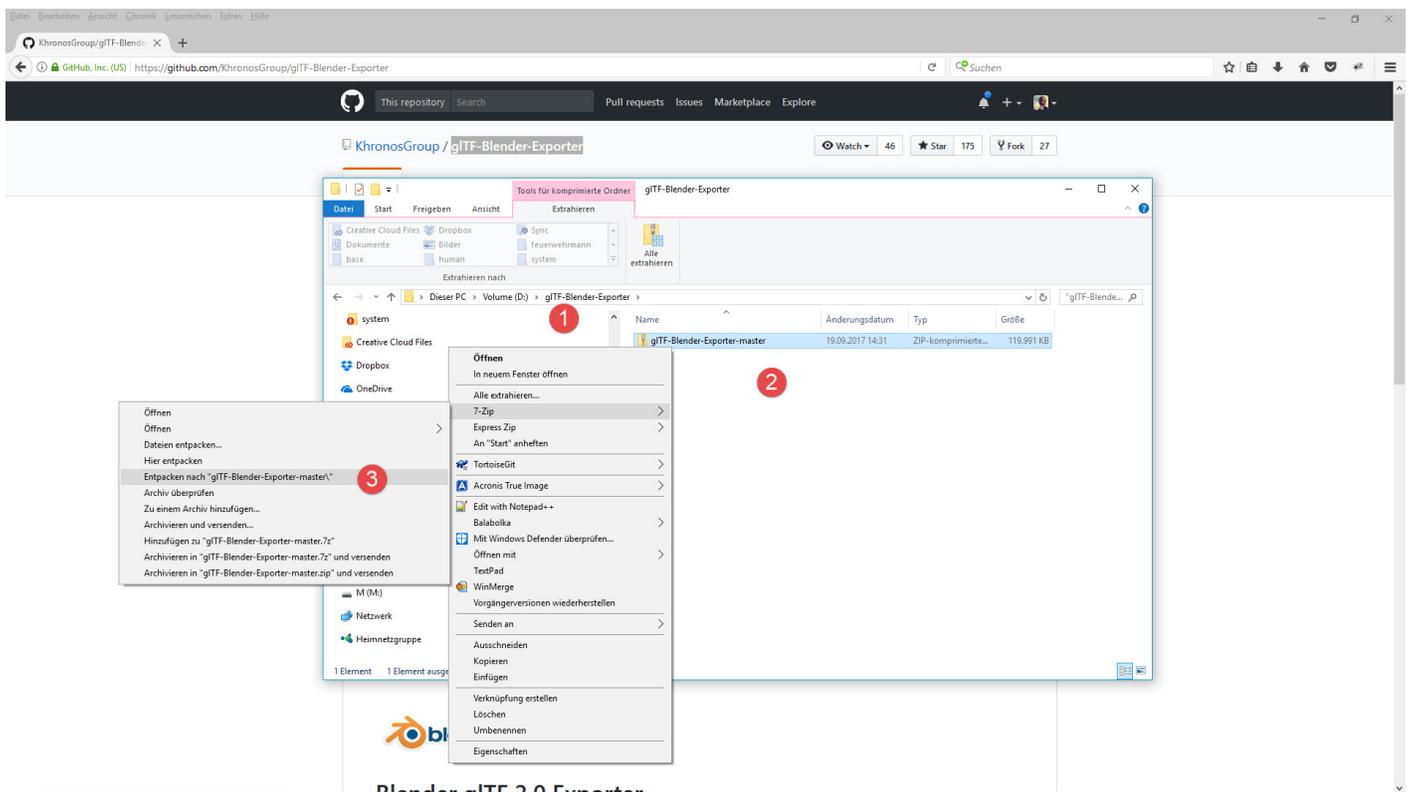


# Blender Tutorial : Installation glTF-Blender-Exporter

Kategorien : [Blender](#), [Open Source](#)

Schlagwörter : [Blender](#), [Blender Tutorial](#), [Tutorial](#)

Datum : 19. September 2017



Das Industriekonsortium Khronos veröffentlichte am 5. Juni 2017 die [glTF 2.0 Spezifikationen](#) zum Laden und Übermitteln von 3D-Inhalten im Internet. Die Khronos Group hat die Fertigstellung von Version 2.0 ihres lizenzfreien glTF-Formats zur Übermittlung von 3D-Inhalten bekanntgegeben.

Mit glTF 2.0 wurde ein laufzeitneutrales, offenes Standardformat für die Echtzeit-Abgabe von 3D-Modellen und -Szenen veröffentlicht. Als Antwort auf die großen Anforderungen an die Funktionalität von glTF 1.0 fügt die Veröffentlichung von glTF 2.0 Physically Based Rendering (PBR) für portable, konsistente Materialbeschreibungen hinzu. In glTF 1.0 wurde ein Material mit einem GLSL-Shader definiert, das sich für WebGL eignet, aber problematisch beim Import eines glTF-Modells in eine Direct3D- oder Metal-Anwendung war. Durch den Einsatz von PBR sind die

optisch ansprechenden glTF 2.0-Modelle nun durchgängig auf jedes Rendering API portierbar. Ein PBR-Material wird durch einige wenige Parameter definiert, mit denen Shader für jedes Rendering API generiert werden können. glTF 2.0 definiert ein einfach zu implementierendes, aber leistungsstarkes PBR-Modell, das hochwertige Materialien bereitstellt und dennoch skalierbar ist, um den Fähigkeiten der verschiedenen Klassen von Plattformen und Geräten gerecht zu werden.

Wir empfehlen für die Verwendung von 3D Inhalten in zum Beispiel [Mozilla A-Frame](#) oder [Three.js](#) das glTF 2.0 Format.

Zum derzeitigen Zeitpunkt ist das exportieren von glTF 2.0 Dateien nicht Teil von Blender. Aus diesem Grund muss glTF 2.0 manuell hinzugefügt werden, was wir in diesem r23Artikel Euch beschreiben möchten.

### Download glTF-Blender-Exporter

Die Quellen bekommt Ihr von der offiziellen Khronos Blender glTF 2.0 Projektseite auf <https://github.com/KhronosGroup/glTF-Blender-Exporter>.

# Virtual Reality, Augmented Reality und 3D-News : R23 - Hagen NRW

Mit offenen Augen träumen

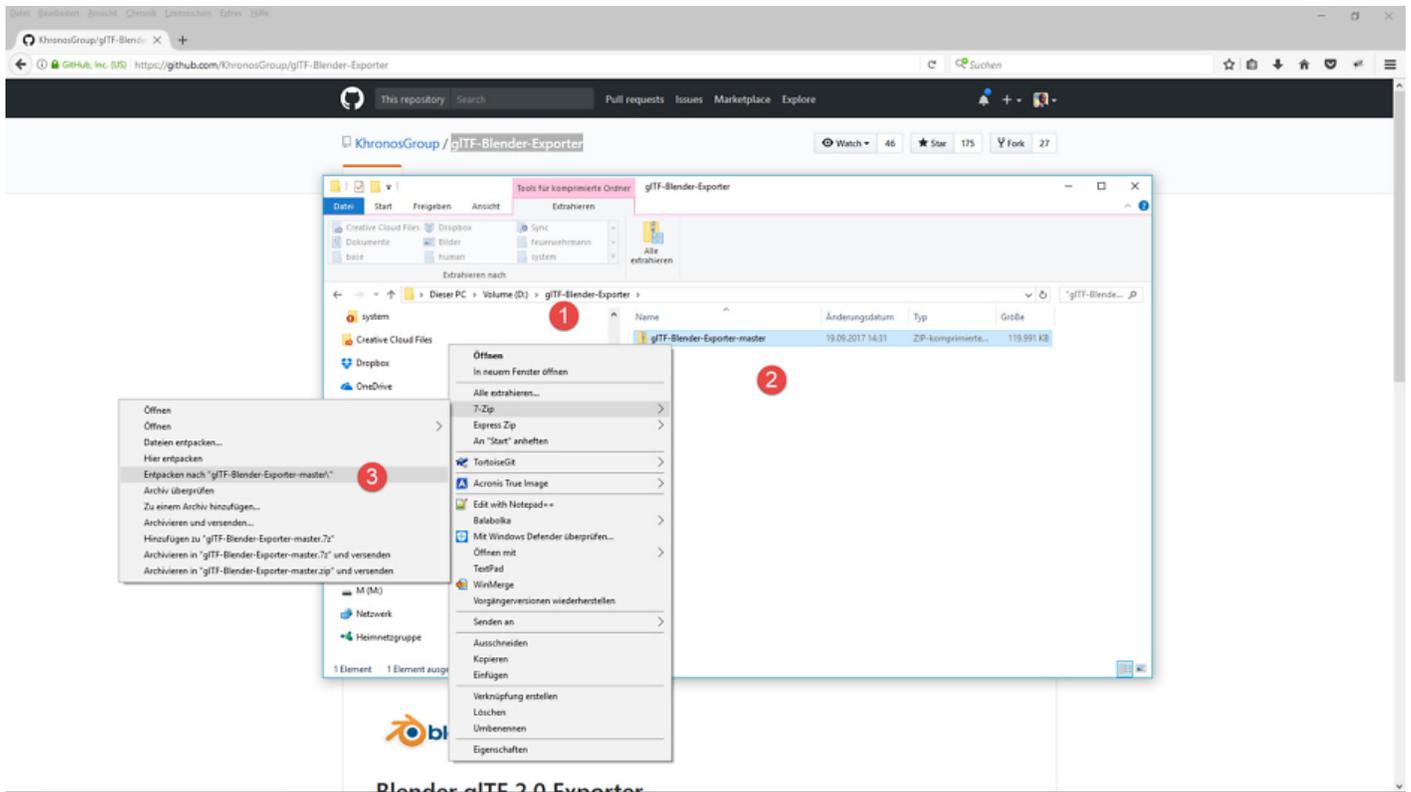
<https://blog.r23.de>

The screenshot shows the GitHub repository page for **KhronosGroup / gITF-Blender-Exporter**. The repository is licensed under Apache-2.0 and has 198 commits, 2 branches, 0 releases, 9 contributors, and 46 watches, 175 stars, and 27 forks. The repository is currently on the **master** branch. A dropdown menu is open, showing options to **Clone or download** (1) and **Download ZIP** (2). The repository contains the following files and folders:

File/Folder	Description	Last Commit
docs	Updated documentation.	18 days ago
environments	Initial developer version.	3 days ago
misc	Initial developer version.	16 days ago
pbr_node	Fixed PBR light preview. Added animation for point light.	3 days ago
poly	Separated alpha material as requested.	3 days ago
scenes	Continued with experimental spot light.	3 days ago
scripts	Fix for cubic spline export.	20 days ago
tests	Changed/updated new KHR_lights_cmn and KHR_material_cmnBlinnPhong.	4 months ago
.project	Initial developer version.	4 months ago
.pydevproject	Initial developer version.	4 months ago
LICENSE.txt	Initial developer version.	29 days ago
README.md	Changed to version 1.0	

The repository also includes a **README.md** file and a **blender gITF** logo.

Wir legen in der Regel ein Verzeichnis an und entpacken die ZIP Datei dort.



Wir verwenden für das entpacken einer ZIP Datei die Open Source Software [7-Zip](#).

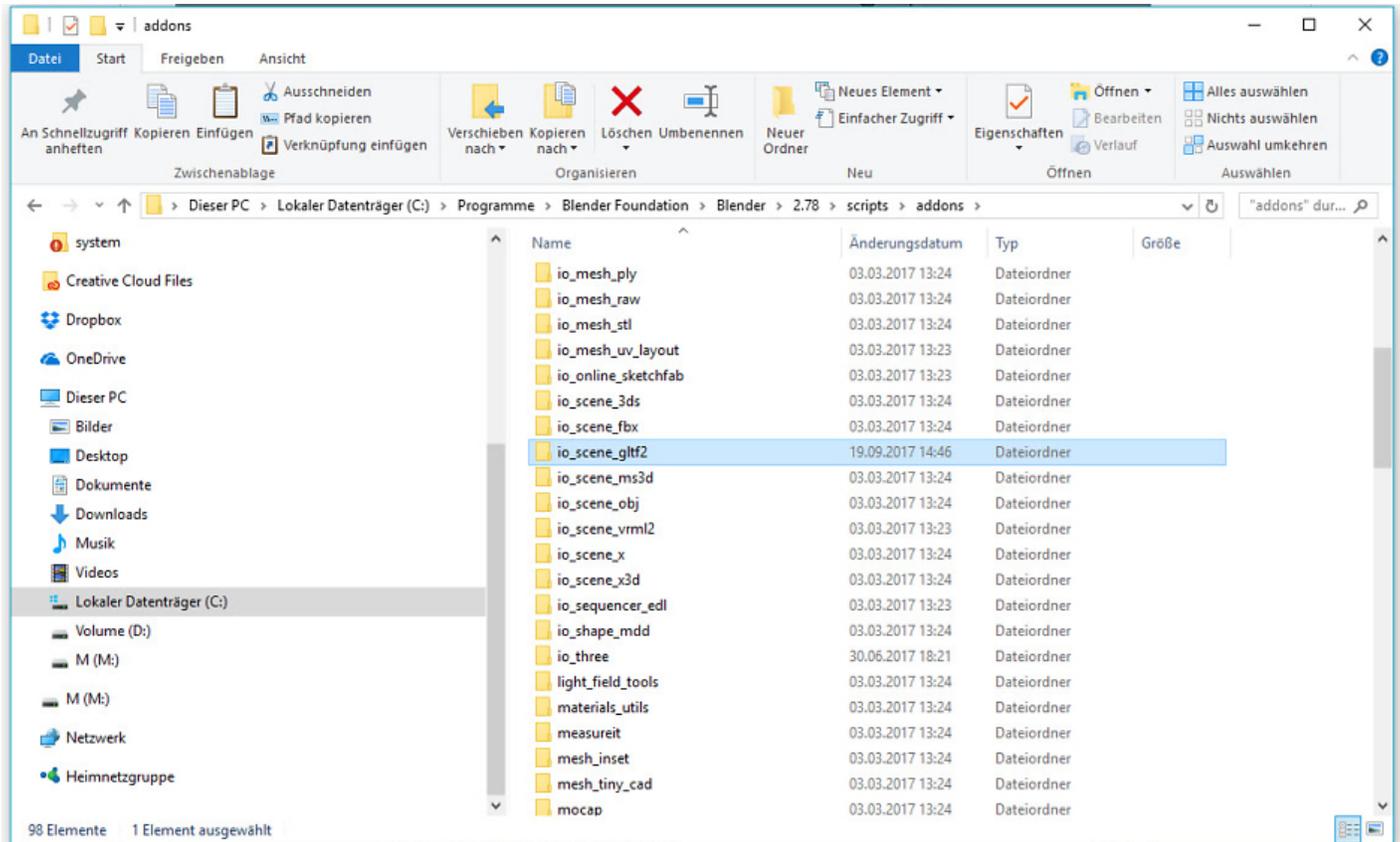
## Installation gITF-Blender-Exporter

Kopiere den Ordner io\_scene\_gltf2 in den Ordner scripts/addons Deiner Blender-Installation.

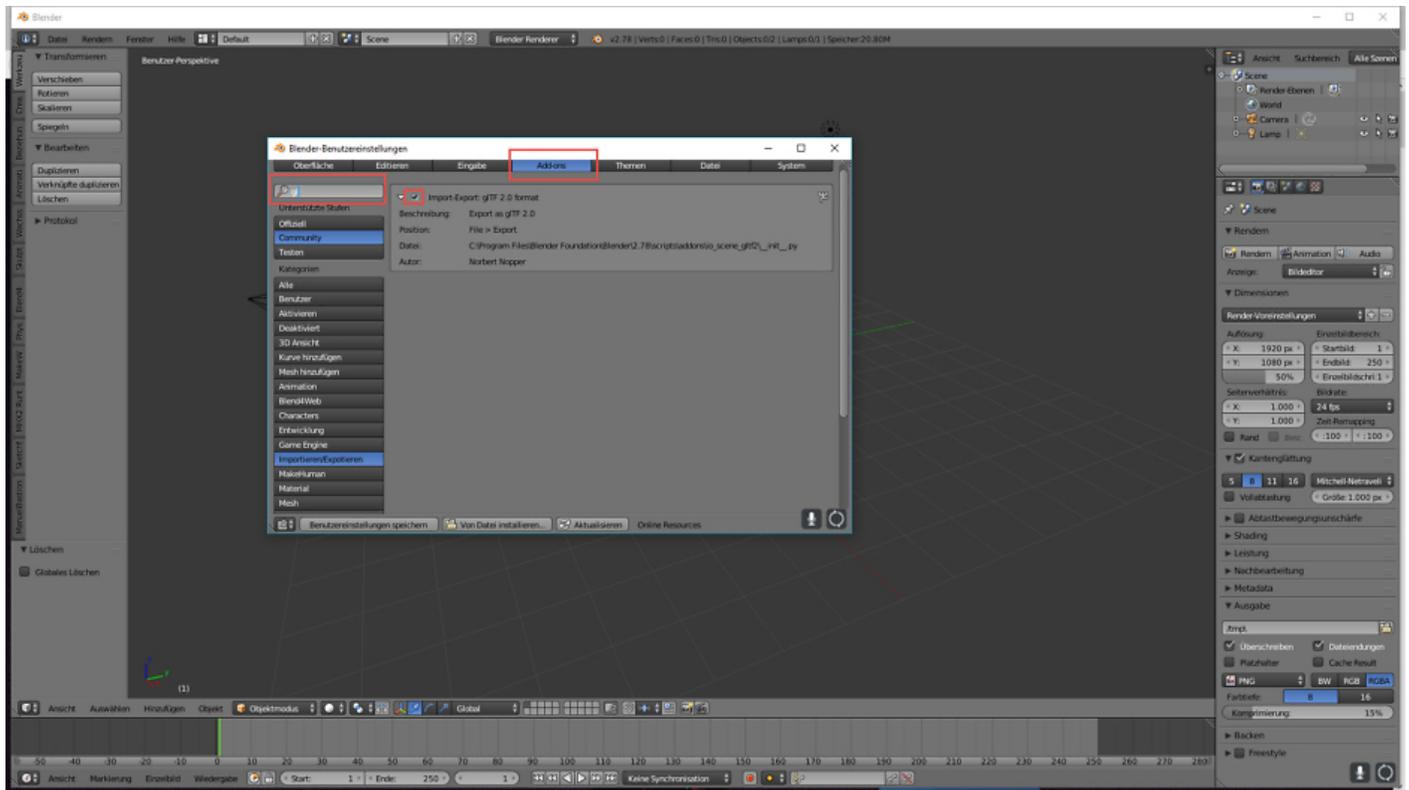
# Virtual Reality, Augmented Reality und 3D-News : R23 - Hagen NRW

Mit offenen Augen träumen

<https://blog.r23.de>



Aktiviere den glTF 2.0-Exporter unter der Registerkarte Add-ons.



## Jetzt bist du gefragt!

Hast du Anregungen, Ergänzungen, einen Fehler gefunden oder ist dieser Beitrag nicht mehr aktuell? Dann freue ich mich auf deinen Kommentar.

Du kannst diesen Beitrag natürlich auch weiterempfehlen. Ich bin dir für jede Unterstützung dankbar!

## **Verwandeln Sie Ihren Commerce mit AR und 3D-Produktvisualisierung!**

Bei uns geht es um Techniken, die es schaffen, das Produkt zum Erlebnis zu machen. Virtual & Augmented Reality, 360 Grad-Videos, Darstellungen in 3D, virtuelle Showrooms. Die Besucher:innen sollen eintauchen in die Welt des Unternehmens mit immersiven Technologien.



Sie können uns mit der Erstellung von individuellen 3D-Visualisierungen beauftragen. Jeder kann 3D-Visualisierungen bei unserem Kreativservice bestellen - unabhängig davon, ob Sie nur ein einzelnes 3D-Modell benötigen oder viele.

Wir unterstützen Sie bei der Umsetzung Ihres Augmented Reality (AR) oder Virtual Reality (VR) Projektes! Egal ob [Produktfotografie](#), [3D-Scan-Service](#), [3D-Visualisierung](#) oder fertige [3D-Modelle für AR/VR](#) – wir beraten Sie persönlich und unverbindlich.

### **Wo kann ich Anregungen, Lob oder Kritik äußern?**

Ihre Meinung ist uns wichtig! Schreiben Sie uns, was Ihnen in Bezug auf unser Angebot bewegt. [info@r23.de](mailto:info@r23.de)

## **R23 — Ihr Atelier für Virtual Reality und interaktive Markenerlebnisse**

Wünschen Sie ein individuelles Angebot auf Basis Ihrer aktuellen Vorlagen, nutzen Sie einfach unser [Anfrageformular](#).

## **Blender Tutorial : Installation glTF-Blender-Exporter**



<https://blog.r23.de/software/open-source/blender/blender-tutorial-installation-gltf-blender-exporter/>

Besuchen Sie uns auch auf [Facebook](#) und [Twitter](#).

r23

Thüringenstr. 20

58135 Hagen

Deutschland

Telefon: 02331 / 9 23 21 29

E-Mail: [info@r23.de](mailto:info@r23.de)

Ust-IdNr.:DE250502477