

Inhalt

Einführung	6
Hallo, zukünftige 3D-Design-Profis!	6
Über Blender	6
Über dieses Buch.	7
Über dich	8
Über die Symbole, die wir in diesem Buch verwenden	8
Kapitel 1: Auf die Plätze	10
Blender auf deinem Computer	10
Erste Schritte mit Blender	11
Ein neues Projekt anlegen	11
Die Blender-Oberfläche entdecken	11
Speichern.	13
Mit den Objekten in der Szene arbeiten	14
Navigation in der Szene.	17
Die Werkzeugleiste.	19
Rendern.	24
Vertex, Edge, Face & Mesh?	27
Kapitel 2: Vom Foto zum 3D-Modell	28
Bauern für ein Schachspiel	28
Die Bildvorlage in Blender einbinden	28
Die Form der Spielfigur	30
Weitere drehsymmetrische Schachfiguren	38
Der Springer	39
Materialien fürs Objekt	45
Rotes Plastik	46
Glänzendes Gold	47
Grünes Glas	49

Materialien wechseln	50
Einstellungen fürs Rendern	50
Ein Objekt steht nicht für sich allein	52
Kapitel 3: Erstelle einen 3D-Avatar	56
Das Gesicht	56
Kopfform	56
Große Augen machen	61
Lächeln bitte!	65
Die Nase vorn haben	67
Haarige Angelegenheit	71
Kapitel 4: Verkleide eine Box-Figur	75
Bau der Box-Figur	75
Drei Arten von Texturierung	79
Schuppen	79
Bodenkacheln	84
Würfelnetz	89
Nicht so steif, bitte!	94
Weitere Texturen in Blender	95
Mauer	95
Schachbrett	96
Wolken	96
Holz	97
Kapitel 5: Animiere deine Box-Figur	98
Deine erste Animation	99
Kopfdrehung	99
Winken	102
Geradeaus laufen	104
Animation exportieren	107
Einen Pfad entlanglaufen	108
Farben animieren	112

Kapitel 6: Die Verwüstung	116
Dominoeffekt	116
Dominostein erstellen	117
Dominosteine anordnen	118
Wirf die Dominosteine um	124
Scherbenhaufen	130
Vase erstellen	131
Vase gestalten	133
Bruchstellen vorgeben	134
Die Vase fällt	137
Die Vase explodiert	139
Kapitel 7: Tierversuche	141
Affenkopf vorbereiten	141
Drei Experimente am Affen	142
Feuer	142
Fell	149
Gespensterkostüm	153
Über die Autoren	158
Zum Wiederfinden	159