

# Inhalt

<b>Einführung</b>	<b>6</b>
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
<b>Kapitel 1: Auf die Plätze</b>	<b>10</b>
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
<b>Kapitel 2: Vom Foto zum 3D-Modell</b>	<b>28</b>
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

## 4 Inhalt

---

Materialien wechseln . . . . .	50
Einstellungen fürs Rendern . . . . .	50
Ein Objekt steht nicht für sich allein . . . . .	52
<b>Kapitel 3: Erstelle einen 3D-Avatar</b>	<b>56</b>
Das Gesicht . . . . .	56
Kopfform . . . . .	56
Große Augen machen . . . . .	61
Lächeln bitte! . . . . .	65
Die Nase vorn haben. . . . .	67
Haarige Angelegenheit. . . . .	71
<b>Kapitel 4: Verkleide eine Box-Figur</b>	<b>75</b>
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
<b>Kapitel 5: Animiere deine Box-Figur</b>	<b>98</b>
Deine erste Animation . . . . .	99
Kopfdrehung . . . . .	99
Winken . . . . .	102
Geradeaus laufen. . . . .	104
Animation exportieren . . . . .	107
Einen Pfad entlanglaufen . . . . .	108
Farben animieren . . . . .	112

<b>Kapitel 6: Die Verwüstung</b>	<b>116</b>
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
<b>Kapitel 7: Tierversuche</b>	<b>141</b>
Affenkopf vorbereiten . . . . .	141
Drei Experimente am Affen . . . . .	142
Feuer . . . . .	142
Fell . . . . .	149
Gespensterkostüm . . . . .	153
<b>Über die Autoren</b>	<b>158</b>
<b>Zum Wiederfinden</b>	<b>159</b>