

INHALTSVERZEICHNIS

	Vorwort	6
	Info	6
	Danksagung	7
	Der Autor	7
Kapitel 1	Einführung	8
	1.1 Was kann Blender?	9
	1.2 Für wen ist Blender gedacht?	9
	1.3 Welche Anforderungen hat Blender?	9
	1.4 Warum ist Blender umsonst?	11
	1.5 Was wurde bereits in Blender realisiert?	11
	1.5.1 Elephants Dream	11
	1.5.2 Big Buck Bunny	13
	1.5.3 Yo Frankie!	15
	1.5.4 Sintel	17
	1.6 Woher bekommen wir Blender?	19
	1.7 Wie können wir etwas zurückgeben?	19
Kapitel 2	Das Interface	20
	2.1 Unterschiede zwischen 2.4x und 2.5	22
	2.2 Das Blender GUI im Detail	23
	2.2.1 GUI-Elemente	25
	2.2.2 Die Blender-Editoren	30
	2.2.3 Properties	58
	2.2.4 Die User Preferences	71
Kapitel 3	Vier Schritte zum ersten Bild	78
	3.1 Objekte vorbereiten	81
	3.1.1 Erstellen	81
	3.1.2 Objekte transformieren	84
	3.2 Materialien einstellen	85
	3.2.1 Material vergeben	85
	3.2.2 Textur aufbringen	87
	3.3 Szene beleuchten	89
	3.4 Bild berechnen (Rendern)	91

Kapitel 4	Objekte	100
4.1	Object Mode	101
4.1.1	Objekte erstellen	101
4.1.2	Objekte auswählen.....	102
4.1.3	Duplizieren.....	104
4.1.4	Verschieben, rotieren und skalieren.....	105
4.1.5	Objekte organisieren	108
4.2	Object Types	109
4.2.1	Meshes	110
4.2.2	Curves.....	127
4.2.3	Surfaces.....	150
4.2.4	Metaballs	151
4.2.5	Text	153
4.3	Modifier	155
4.3.1	Generate	156
4.3.2	Deform	172
4.3.3	Simulate.....	183
4.3.4	Kombinationen.....	184
4.4	Constraints.....	186
4.4.1	Transform.....	188
4.4.2	Tracking.....	189
4.4.3	Relationship	190
Kapitel 5	Materialien	192
5.1	Material Properties.....	194
5.1.1	Surface	198
5.1.2	Wire	213
5.1.3	Volume	214
5.1.4	Halo	217
5.2	Texture Properties	219
5.2.1	Blend.....	220
5.2.2	Clouds	220
5.2.3	Colors	222
5.2.4	Image	222
5.2.5	Image Sampling	225
5.2.6	Image Mapping.....	225
5.2.7	Mapping.....	228
5.2.8	Influence.....	242
5.2.9	Texturen mischen (Blend Type).....	252
5.2.10	Texture Paint	264
5.3	Nodes	265
Kapitel 6	Beleuchtung, Umgebung und Kamera	268
6.1	Beleuchtung	269
6.1.1	Lamp-Typen.....	269
6.1.2	Lamp Properties.....	273
6.1.3	Global Illumination.....	277
6.1.4	Beleuchtungskombinationen	282

6.2	World.....	286
6.2.1	Mist.....	287
6.2.2	Stars	287
6.3	Camera.....	288
6.3.1	Lens.....	288
6.3.2	Display.....	289
Kapitel 7	Animation	292
7.1	Keyframes.....	293
7.1.1	3D View	293
7.1.2	UI-Elemente.....	296
7.1.3	Graph-Editor.....	297
7.1.4	Shape Keys.....	299
7.1.5	Actions.....	300
7.1.6	Path.....	302
7.2	Physics.....	306
7.2.1	Cloth-Simulation.....	306
Kapitel 8	Rendering, Raytracing und Compositing	310
8.1	Rendering & Raytracing.....	311
8.1.1	Blender Renderer.....	311
8.1.2	Network Renderer.....	320
8.1.3	External Renderer	322
8.1.4	Cycles.....	323
8.2	Compositing	325
8.2.1	Defocus.....	325
8.2.2	Motion Blur	328
8.2.3	Node Groups.....	331
Kapitel 9	Video Sequence-Editor	332
Kapitel 10	Software-, Literatur- und Ressourcen-Empfehlungen	336
10.1	Benutzte Software/Software-Empfehlungen.....	337
10.1.1	2D	337
10.1.2	3D	337
10.2	Buch- und DVD-Empfehlungen	337
10.2.1	Blender	337
10.2.2	Grundwissen	338
10.3	Website-Empfehlungen.....	338
	Stichwortverzeichnis	340