

Carsten Wartmann

# Das Blender-Buch

## 3D-Grafik und Animation mit Blender 2.5

4., aktualisierte und erweiterte Neuauflage



dpunkt.verlag

Carsten Wartmann  
cw@blenderbuch.de

Lektorat: René Schönfeldt  
Copy-Editing: Alexander Reischert, Redaktionsbüro Aluan, Köln  
Herstellung: Nadine Thiele  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)  
Druck und Bindung: M.P. Media-Print Informationstechnologie GmbH,  
33100 Paderborn

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen  
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über  
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-89864-610-9

4., aktualisierte und erweiterte Neuauflage 2011  
Copyright © 2011 dpunkt.verlag GmbH  
Ringstraße 19B  
69115 Heidelberg

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten.  
Die Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die  
schriftliche Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar.  
Dies gilt insbesondere für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in  
elektronischen Systemen.  
Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-  
Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen  
Firmen im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz  
unterliegen.  
Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt  
kontrolliert. Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht  
werden, die im Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

# Vorwort

Anfang 1998 fand ich im Internet zum ersten Mal Hinweise auf ein freies 3D-Programm, das zuerst in einer Version für SGI-Rechner erschienen war und nun auch auf Linux portiert werden sollte. Die Webseiten der holländischen Firma NeoGeo sahen sehr vielversprechend aus und ich wartete einige Wochen gespannt auf die angekündigte Linux-Version.

Im April 1998 war es dann so weit: Ich lud mir die Datei mit dem »Linux« im Namen auf meinen Rechner.

Mein erster Eindruck: Das 800 KB große Archiv konnte doch nicht vollständig sein? – Doch, tatsächlich, ein komplettes 3D-Animationsprogramm! Der Einstieg war etwas kompliziert, ist doch Blender von der Bedienung her recht eigen. Mittlerweile erscheinen mir aber andere 3D-Programme umständlich und schwerfällig.

Die allermeisten Informationen und auch das Handbuch zu Blender waren allerdings in Englisch verfasst. Daher entschied ich mich nach dem Verfassen einiger Artikel, ein Buch über Blender zu schreiben, das Ihnen hier in einer vierten, weitreichend aktualisierten Auflage vorliegt.

Seit der dritten Auflage 2007 hat sich sehr viel in Blender getan: In den letzten zwei Jahren wurde Blender praktisch komplett umgekrempelt, ein neuer Unterbau sowie eine neue Oberfläche wurden entwickelt und es kamen sehr viele neue Funktionen hinzu. Blender hat dadurch noch einen Schritt in Richtung der kommerziellen Programme gemacht. Und die Entwicklung bleibt nicht stehen – wir blicken also in eine aufregende Zukunft.

Mein Dank geht an Ton Roosendaal für dieses tolle Programm, meine Freunde, die mich beim Schreiben des Buchs unterstützt haben, und ein ganz besonderer Dank an meine Frau Andrea für die unermüdliche Korrekturarbeit und natürlich an meinen Lektor René Schönfeldt für die gute und produktive Zusammenarbeit.

Allen Lesern danke ich für die vielen Rückmeldungen, die mir halfen, das Buch weiter zu verbessern!

*Carsten Wartmann*  
Berlin, Juli 2011