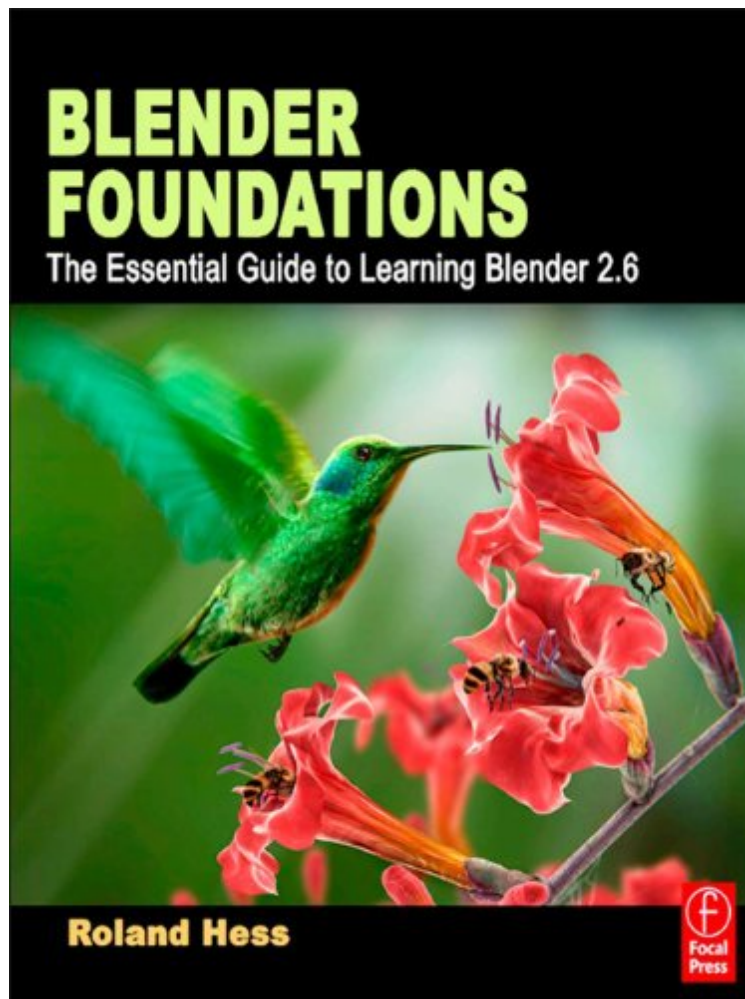


[Read ebook] Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender 2.6: The Essential Guide to Learning Blender 2.5

Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender 2.6: The Essential Guide to Learning Blender 2.5

Von Roland Hess

ePub | *DOC | audiobook | ebooks | Download PDF



DOWNLOAD



READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrank: #805114 in eBooksVerffentlicht am: 2013-05-02Erscheinungsdatum:
2013-05-02File Name: B00BEGC0W0 | File size: 53.Mb

Von Roland Hess : Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender 2.6: The Essential Guide to Learning Blender 2.5 before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Blender Foundations: The Essential Guide to Learning Blender 2.6: The Essential Guide to Learning Blender 2.5:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen8 von 8 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Wie steuer ich das Ungeheuer? (2. Versuch)Von Carsten Corleis"Die ersten 30 Tage wirst Du wohl schon alleine brauchen um zu lernen, wie man eine Flche aus dem Wrfel extrudiert".Dieser Beitrag aus einem 3D-Forum bezog sich auf "Blender", ist vielleicht etwas bertrieben, liess mich aber sofort heftig zustimmend mit dem Kopf nicken, denn Blender ist frei, Blnder ist mchtig... und Blender hat eine kryptische Chaoskatastrophe von Bedieneroberflche!In der Tat ist das

mein zweiter Anlauf, Blender zu lernen. Der erste ist nun fast drei Jahre her, und Carsten Wartmann hat mit seinem "Blender Buch" wirklich so gut es geht versucht, mir das Ding näher zu bringen. Nach etwa zwei Wochen hatte ich aber die Schnauze gestrichen voll, kaufte mir "Hexagon 2.5" von DAZ3D... und nach einem Nachmittag lernen stand mein erstes eigenes Modeling-Projekt und ich war 100 mal weiter als nach zwei Wochen fruchtlosem K(r)ampf mit Blenders User-Interface, das mehr einer virtuellen Messie-Wohnung glich. Wie gesagt, Carsten Wartmanns "Blender Buch" kann ich für Blender 2.4x immer noch empfehlen... Man kann es halt nicht besser als er erklären, wo man was in der "virtuellen Mülhalde" des Blender-Interfaces mit welchem (von gefühlten 4096 Stück) kryptischen Shortcuts findet, und ich wollte "das Ding", also Blender, eigentlich nie wieder anfassen, bis ich vor ein paar Wochen im WWW über einen Screenshot eines 3D-Modelers stolperte: Was für ein 3D-Modeler hat der denn da verwendet? C4D? Maya? Was ist das? Sieht ja wirklich intuitiv und übersichtlich aus... Mal vergrößern, den Screenshot... WAS? Blender?? Nee, das glaub ich jetzt nicht...! DAS kann nicht Blender sein...! Es war tatsächlich Blender! Allerdings die neue 2.5x Beta und nicht die alte 2.4x-Version! Und es hatte sich gewaltig was getan! Irgendwann hat irgendwer mal die Herkulesaufgabe in Angriff genommen, die "Mülhalde" gründlich aufzuräumen um Blender endlich das User-Interface zu verpassen, dass es auch verdient hat! Also doch wieder heruntergeladen das "Ding", diesmal aber die V2.5x Beta, installiert, gestartet... Und gestaunt! Der mit Blender 2.5x produzierte Film "Sintel" hat wohl doch noch eine weitere, metaphysische Bedeutung in der Blender-Entwicklung: Ich habe Blender nach all den Jahren genausowenig wiedererkannt wie die Heldin aus "Sintel" ihren erwachsen gewordenen Jungdrachen! Nun ergaben sich drei Dinge für mich: Der Drache, hhh, Blender ist endlich "erwachsen" geworden, die Weiterentwicklung meines geliebten "Hexagon" ist von DAZ3D seit 2008 aber leider wohl eingestellt worden; sprich: Das Ding ist zwar saugut, hat wohl aber keine Zukunft mehr, und mein altes Blender-Buch von Carsten Wartmann taugte kaum noch, das total neue Blender zu lernen. Also erstmal ein wenig "rumgespielt" mit den neuen Blender: Extrudiert, skaliert, gedreht, tesseliert... ach ja, war hier ja die rechte Maustaste... Ach so, hier kann man jetzt das machen, dort jenes! Sub-surfacing ist dort... ach guck mal an, nun klappt sofort! Verdammt, sieht das aufgeräumt aus... Aber ohne Anleitung läuft auch hier wohl nichts! Neues Blender, neues Buch, neuer Anlauf: Viele Tutorials machen den Fehler, dass sie unbedingt alles sofort und auf einmal erklären wollen: Die Bedieneroberfläche, wie man modelliert, wie man texturiert wie man animiert, wie man rendert... Roland Hess geht da systematischer vor. Nach einer Einführung in die neue Oberfläche und die 3D-Basics geht's erstmal ans Modellieren, ein kleiner, an diesem Punkt noch eher verwirrenden Abstecher in den Animationsteil macht er aber dann doch, doch insgesamt bleibt er auf einer Linie: Was soll ich mir jetzt schon einen Kopf über's texturieren machen, wenn ich noch nichtmal weiss, wie ich einen Tisch modelliere? Ich bin nun am Anfang des Buches, aber es "fluppt" nun endlich; Blender macht endlich Spass! Es geht fast genauso schnell wie damals "Hexagon" lernen. Mit Lines eine Blume gestalten und ähnlich wie die Vase im Buch hatte ich meine erste Weinbuddel in Hexagon damals auch aus einer Linie durch "Rotate" geformt! Die Abbildungen sind gross, durchgehend farbig und bleiben immer im Kontext (Nicht nach dem Prinzip: Siehe Abb. 194 auf Seite 188). Besondere Punkte, z.B. kleine Bedienelemente, werden mit einem hellen "Spotlight" hervorgehoben. Statt nur zu erklären, wo man was findet oder machen soll, helfen Screenshots weiter, die genau zeigen, wie das Menü oder die Funktion aussieht. Ich hatte eigentlich immer irgendwie Probleme, einem vorgegebenen Projekt "sklavisch" zu folgen, weil oft etwas gemacht werden soll, was einem hinterher in einem eigenen Projekt nicht mehr viel nutzt, also eben wie in der Berufsschule irgendetwas aus Holz zu zimmern, das nachher eigentlich unbrauchbar ist. Man hat zwar etwas geschaffen, aber im Grunde eben nur zum Benutzen, nicht zur wirklichen Verwendung. Im Projekt von Roland Hess erzeugt man hingegen Sachen, die man später noch in anderen Szenen, nicht nur in Blender, sondern z.B. auch in DAZ-Studio oder Vue wiederverwenden und modifizieren kann... und wenn man schon dabei ist, kann man auch immer gleich mal kurz die "Projektbahn" verlassen und ein paar Sachen ausprobieren und variieren. Eines allerdings bleibt leider schwierig: Die ganzen Shortcuts muss man immer noch lernen, allerdings gibt's im WWW mehrere "Shortcut Cheatsheets", auf dem die wichtigsten Tastaturkürzel verzeichnet sind. Ausgedruckt, an die Wand über den Monitor gepappt, und es kann losgehen. Wenn's klemmt, nachgucken, beim nächsten, oder beim nächsten Mal hat man ihn dann im Kopf. Und wieder muss ich von der Bewertung einen Stern abziehen wie damals auch beim Buch von Carsten Wartmann: Denn auch hier ist keine CD bei, sondern man muss sich die Projektdateien wieder aus dem WWW runterladen... Was soll das bei dem Preis? So eine CD kostet nur ein paar Cent, und bei anderen Büchern, wie z.B. bei "Vue7 - Beyond the Basics", klappt's doch auch mit der CD im Buch! Also, 4 Sterne, vom Inhalt und der Aufmachung her wären zwar 5 angebracht, aber wieder mal die paar Cent für die CD zu sparen entwickelt sich wohl leider zu einer neuen Unsitte, wie z.B. auch schon Programmen die Anleitung nur noch als .PDF-Dateien mitzugeben! 6 von 6 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Der erste Schritt von CustomerBlender ist der Type von Software die man alle paar Jahre mal herunterlädt, 20 min. ausprobiert und dann wieder liegen lässt. Es gibt wohl nicht sehr viele Programme die noch komplexer sind. Hier den anfänglichen Zugang zu finden ist mit der schwerste Schritt. Hier leistet die neue Oberfläche von Blender 2.5 und dieses Buch wirklich gute Arbeit. Man merkt der Autor hat langjährige Erfahrung und noch wichtiger kann diese auch vermitteln. Es sind bei fast jedem Schritt die entsprechenden Tastenkombination oder Screenshots mit dabei. Dadurch kann man die meisten Beispiele auch gut nachvollziehen. Zugegeben um die finale Animation selbst zu erstellen wird man Jahre an Erfahrung brauchen. Aber der Leser sollte nach ein paar Wochen flüchtig sein einfache Modelle und Animationen selbst

zu erstellen. 4 von 4 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Perfekte Einführung in Blender Von Alexander Huber Unter all' der wunderbaren Software, die aus der Open-Source-Szene kommt, ragt Blender noch einmal ein ganzes Stück heraus. Blender ist ein unglaublich mächtiges Programmpaket, das so gut wie alle Bereiche dreidimensionalen Gestaltens am Computer abdeckt - vom Modellieren über die Texturierung, Animation, Rendering, Postproduktion bis hin zu Physik-Simulationen und einer Game-Engine. Und das alles frei und kostenlos! Mit der neuen Version 2.5 wurde der professionellen Funktionalität nun auch eine professionelle Oberfläche verpasst. Der Preis für soviel Leistung: Blender ist alles andere als ein trivial zu bedienendes Programm. Wer des Englischen mächtig ist und in Blender einsteigen will (oder auch erste Kenntnisse ausbauen möchte), findet mit dem vorliegenden Werk die aktuell vermutlich beste Einführung in Blender. Der Autor holt auch absolute Anfänger ab, doch dann geht es relativ schnell in die Vollen. Was das Buch besonders empfehlenswert macht, ist, dass alle Techniken anhand einer durchaus attraktiven Beispielszene Schritt für Schritt vorgestellt werden - bis hin zu so anspruchsvollen Themen wie Charakteranimation, Rigging und Video-Compilation. Jegliche Theorie wird so sofort in die Praxis umgesetzt. Hilfreiches Zusatzmaterial stellt Roland Hess auf seiner Website zur Verfügung. Das Material wird sehr dicht präsentiert, was ein konzentriertes Lesen und Arbeiten erfordert. Dafür bekommt man hiermit eine Blender-Einführung, mit der man sich Monate beschäftigen kann und auf die auch fortgeschrittene Anwender sicher immer wieder mal gerne zurück greifen werden. Schön wäre sicher noch ein Einblick in die faszinierende Game-Engine von Blender gewesen, was den Rahmen aber wohl gesprengt hätte. Wirklich zu bemängeln gibt es an diesem zu einem fairen Preis angebotenen Buch aber nichts.

Kurzbeschreibung Blender Foundations is the definitive resource for getting started with 3D art in Blender, one of the most popular 3D/Animation tools on the market . With the expert insight and experience of Roland Hess, noted Blender expert and author, animators and artists will learn the basics starting with the revised 2.6 interface, modeling tools, sculpting, lighting and materials through rendering, compositing and video editing. Some of the new features covered include the completely re-thought interface, the character animation and keying system, and the smoke simulator. More than just a tutorial guide, "Blender Foundations" covers the philosophy behind this ingenious software that so many 3D artists are turning to today. Start working today with Blender with the accompanying web site which includes all of the projects and support files alongside videos, step-by-step screenshots of the trickier tutorials, as well as a direct links to official resources like the Blender download site and artist forums. Kurzbeschreibung Blender Foundations is the definitive resource for getting started with 3D art in Blender, one of the most popular 3D/Animation tools on the market . With the expert insight and experience of Roland Hess, noted Blender expert and author, animators and artists will learn the basics starting with the revised 2.6 interface, modeling tools, sculpting, lighting and materials through rendering, compositing and video editing. Some of the new features covered include the completely re-thought interface, the character animation and keying system, and the smoke simulator. More than just a tutorial guide, "Blender Foundations" covers the philosophy behind this ingenious software that so many 3D artists are turning to today. Start working today with Blender with the accompanying web site which includes all of the projects and support files alongside videos, step-by-step screenshots of the trickier tutorials, as well as a direct links to official resources like the Blender download site and artist forums. ber den Autor und weitere Mitwirkende This book comes to us directly from Roland Hess, noted Blender expert and authority, and is perfect for getting up to speed with Blender 2.6's new interface and many of its new features. Blender 2.6 promises to be a MAJOR departure in interface and workflow from previous versions; Blender Foundations will be a much needed resource for Blender workflows and the preferred one-stop guide for new users.