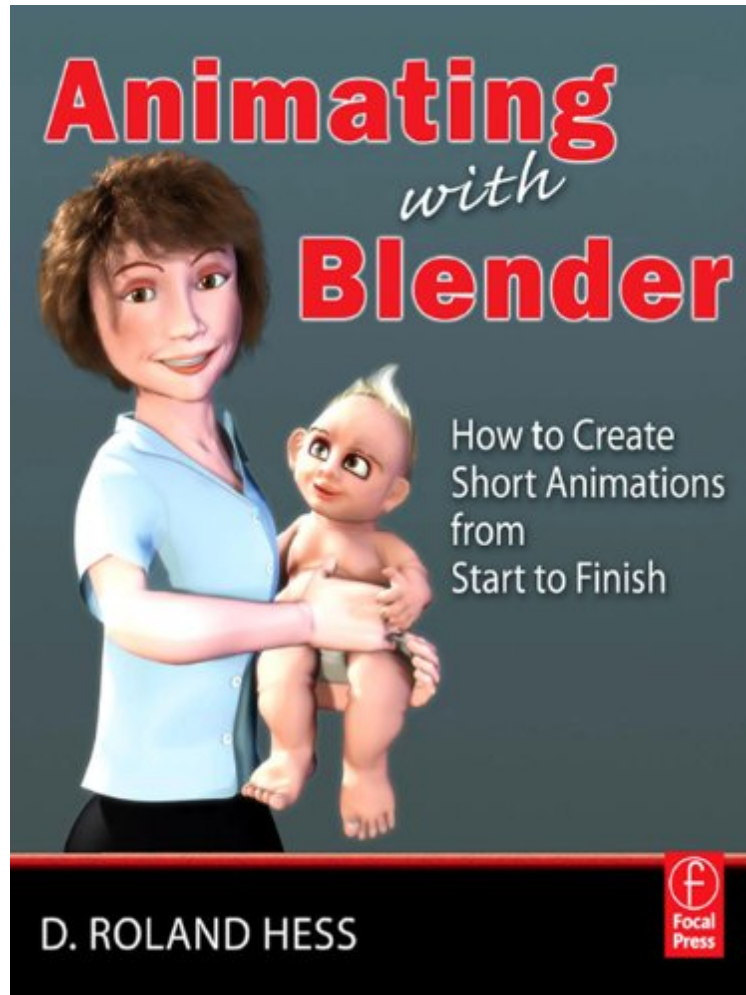


[FREE] Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish

# Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish

Von Roland Hess

ebooks / Download PDF / \*ePub / DOC / audiobook



[Download](#)

[Read Online](#)

Produktinformation -Verkaufsrank: #1452099 in eBooksVerffentlicht am: 2012-09-10Erscheinungsdatum: 2012-09-10File Name: B009P2PVO4 | File size: 72.Mb

**Von Roland Hess : Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Animating with Blender: How to Create Short Animations from Start to Finish:

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen6 von 7 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Empfehlenswert!Von Rebecca BreuGleich vorweg: Das Buch ist kein Anfgerbuch. Man sollte schon so weit sein, dass man die Modelle, die man fr sein Filmchen braucht, modellieren und texturieren kann. Auch die Grundlagen der Animation in Blender sollte man beherrschen (Ipos, Keys, Armatures, ...).Beherrscht man Blender soweit, zeigt einem das Buch "Animating with Blender", wie man ein geres Projekt anpackt (und ja, auch Kurzfilme sind geres Projekte).

Ich selbst habe mir das Buch zu einem Zeitpunkt gekauft, an dem ich an einer kurzen und sehr einfachen Animation gearbeitet habe. Ich hätte die Animation auch so hinbekommen, hatte aber schon das Gefühl, dass ich einige Dinge in meinem Arbeitsablauf und in der Organisation verbessern könnte, dass es schwierig war, nachträgliche Änderungen durchzuführen etc. Nach der Lektüre dieses Buches habe ich meine Blender-Dateien neu geordnet und verlinkt und hoffe, dass ich jetzt etwas besser arbeiten kann. Zusätzlich habe ich mir eine Menge Tricks und Ideen angeeignet. Was steht also genau drin in dem Buch? Die ersten Kapitel beschäftigen sich mit der Planung der Animation. Hier wird vorgestellt, wie man ein Script, ein Storyboard und ein Storyreel erstellt, um das Timing des Films und die benötigten Sets, Charaktere und Props festzulegen. Alle, die denken, dass man ein kurzes Filmchen doch auch im Kopf planen kann, werden am Ende des Buches sicher anders denken. Hat man hier gründlich gearbeitet, kann man hinterher leichter an in sich abgeschlossenen Einheiten arbeiten, ohne Sorgen über "Anschlussprobleme" zu anderen Teilen zu haben, und man läuft nicht Gefahr, Arbeit vergeblich zu machen. Sehr früh wird auch schon in die Benutzung von Blenders Video Sequence Editor (VSE) eingeführt, ein Tool, welches die meisten Benutzer, welche bisher nur Einzelbilder gerendert haben, kaum kennen. Obwohl ich den VSE schon öfter verwendet habe, habe ich noch sehr viel gelernt, was dabei hilft, einzelne Sequenzen und Story-Board-Bilder anzuordnen und das Timing eines Videos richtig hinzubekommen. Ein eigenes Kapitel "Libraries and Linking" gibt Tipps, wie man seine Blender-Dateien am besten organisiert. Es zeigt die verschiedenen Möglichkeiten, Blender-Objekte und auch ganze Szenen aus anderen Blender-Dateien einzubinden und in welchen Situationen sie angebracht sind. Nimmt man sich dieses Kapitel zu Herzen, lassen sich Änderungen an einzelnen Teilen einfacher durchführen, und das Arbeiten mit den kompletten Szenen wird übersichtlicher. Die Kapitel über Charakter-Modellierung und -Animation sowie Lippen-Synchronisation und Simulation fand ich persönlich nicht ganz so wichtig. Zum einen benötige ich in meinem derzeitigen Projekt keine Charaktere, zum anderen können die Themen im Buch nur angerissen werden, und es gibt ausführliche Tutorials dazu im Netz und das Buch "Introducing Character Animation with Blender". Einen guten Überblick bekommt man aber auf jeden Fall. Sehr gut haben mir die Kapitel über Materialien, Rendern und Nachbearbeitung gefallen. Hier geht der Autor sehr ausführlich darauf ein, wie man mit den verschiedensten Mitteln die Renderzeit verringern kann, was bei mehreren hundert oder gar tausend Frames schon stark ins Gewicht fällt. Hier muss man sein Denken teilweise schon umstellen, wenn man bisher vor allem Einzelbilder gerendert hat. Ich habe Blenders Compositor noch nie verwendet, werde ihn aber mit den Anregungen aus dem Buch in meinem derzeitigen Projekt gut einsetzen können. Alles in allem ein sehr gelungenes Buch. Man findet viel Literatur und Tutorials darüber, wie man einzelne Dinge in Blender erledigt, aber wie man das alles möglichst effektiv zu einem größeren Projekt verbindet, erfährt man kaum irgendwo. Der Autor hat einen sehr guten, lockeren Schreibstil, sodass sich das Buch wie von selbst liest und man auch das ein oder andere mal Schmunzeln kann. Mir gefällt es auch, dass der Autor eine eigene Animation das ganze Buch hindurch als Beispiel nimmt und seine Erfahrungen und Probleme einbringt, und auch an einigen Stellen erzählt, was er im Nachhinein anders gemacht hätte. Die kompletten Dateien zu der Animation liegen auf der DVD bei. Positiv ist auch, dass der Autor stets im Auge behält (und dem Leser vor Augen führt), was man als Einzelperson oder kleine Gruppe von Personen in seiner (Frei-)zeit mit "normalem" Equipment erreichen kann, und wie man das Beste aus der knappen Zeit macht. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Ausgezeichnete Lektüre für fortgeschrittene Blenderuser Von Chris Ausgezeichnete Lektüre für fortgeschrittene Blenderuser. Es thematisiert nicht nur die Erstellung des Kurzfilms in Blender, sondern konzentriert sich auch auf die Erstellung eines Storyboards\reels, die Erstellung der (Sprech)Dialoge und viele weitere Dinge. Der Autor gibt außerdem viele nützliche Tipps und Erfahrungen, die er bei der Erstellung seines Kurzfilms gemacht hat und die man natürlich in keiner offiziellen Dokumentation findet. Trotzdem wird natürlich selbstständiges Arbeiten erwartet. Also Schritt-für-Schritt Anleitungen wird man hier nicht finden. Für alle, die noch keine Blenderuser sind, empfiehlt sich das Buch Blender Essentials, vom gleichen Autor. 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Alles wird angeschnitten Von Genscher Wenn man schon die Blender Basics drauf hat ist dies Buch genau das Richtige um seine Fähigkeiten auszubauen. Besonders schön sind in diesem Buch die Insider-Tricks, wie man manches in Blender erreichen kann, ohne sich zuviel Arbeit zu machen. Sehr gut gelungen!

Kurzbeschreibung Blender has become one of the most popular 3D and animation tools on the market, with over 2 million users, and it is free! Animating with Blender is the definitive resource for creating short animation projects from scratch, the ideal platform for experimenting with animation. Blender expert and author Roland Hess walks you through the entire process of creating a short animation, from writing to storyboarding and blocking, through character creation, animation and rendering. Kurzbeschreibung Blender has become one of the most popular 3D and animation tools on the market, with over 2 million users, and it is free! Animating with Blender is the definitive resource for creating short animation projects from scratch, the ideal platform for experimenting with animation. Blender expert and author Roland Hess walks you through the entire process of creating a short animation, from writing to storyboarding and blocking, through character creation, animation and rendering. Synopsis Blender has become one of the most popular 3D and animation tools on the market, with over 2 million users, and it is free! "Animating with Blender" is

the definitive resource for creating short animation projects from scratch, the ideal platform for experimenting with animation. Blender expert and author Roland Hess walks you through the entire process of creating a short animation, from writing to storyboarding and blocking, through character creation, animation and rendering. Learn the ropes from Roland Hess, one of Blender's developers and a community guru for this free animation program, which was used in the previz for "Spiderman 2". Create a single short animation project from start to finish, take an in-depth look into how all of the Blender tools work together. Study, pick apart and reuse all of the files from the animation referenced throughout the book, with the Blender software and sample animation files included on the companion DVD.