

**Carsten Wartmann**

# **Das Blender-Buch**

**3D-Grafik und Animation mit freier Software**

3., überarbeitete und erweiterte Auflage



dpunkt.verlag

Carsten Wartmann  
cw@blenderbuch.de

Lektorat: René Schönfeldt  
Copy-Editing: Alexander Reischert, Köln  
Satz: Carsten Wartmann  
Herstellung: dpunkt.verlag GmbH  
Umschlaggestaltung: Helmut Kraus, [www.exclam.de](http://www.exclam.de)  
Druck und Bindung: Koninklijke Wöhrmann B.V., Zutphen, Niederlande

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek  
Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie;  
detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über [<http://dnb.ddb.de>](http://dnb.ddb.de) abrufbar.

ISBN 978-3-89864-466-2

3., überarbeitete und erweiterte Auflage 2007  
Copyright © 2007 dpunkt.verlag GmbH  
Ringstraße 19  
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 in 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 dritten, weitreichend aktualisierten Auflage vorliegt.

Seit der zweiten Auflage sind viele Dinge in Blender verbessert worden, und nicht zuletzt ist Blender jetzt freie Software im engsten Sinne, denn Blender unterliegt nunmehr der GNU General Public License!

Mein Dank geht an Ton Roosendaal für dieses tolle Programm und seinen Enthusiasmus, der uns Blender als freie Software bescherte, meinen Freunden, 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, Juni 2007