

Vorwort

Blender begleitet mich nun schon seit vielen Jahren, auch wenn dies mein bisheriges Buch-Portfolio vielleicht nicht vermuten lässt. Bis zu ihrer Komplettüberarbeitung in Version 2.5 fiel es mir allerdings auch wirklich leicht, diese freie 3D-Software, so faszinierend und kostenlos sie auch war, nie richtig zum Zug kommen zu lassen. Seither hat sich viel getan. Und damit meine ich nicht nur Blender, dessen Entwicklung wirklich rasant vorangeschritten ist. Auch meine anfängliche Skepsis hat sich mit jeder Version mehr und mehr gelegt. Statt eines »Na ja, solange das in Blender noch nicht integriert ist...« hörte ich mich plötzlich sogar ein »Das stünde aber manch anderem Programm auch gut« murmeln.

Machen wir uns nichts vor, ein wenig Kompromissbereitschaft verlangt Blender. Doch ist dies bei kommerzieller Software so viel anders? Die bekannten 3D-Programme haben zwar ein erstaunliches Niveau erreicht, trotzdem ist keines davon perfekt. Was besonders erfreulich ist: Blender hinkt dieser allgemeinen Entwicklung keineswegs hinterher. Im Gegenteil, manchen Trends folgt die Open-Source-Software im Gleichschritt, bei einigen Neuentwicklungen eilt sie der Branche sogar voraus. Dieses Buch behandelt Blender 2.7 in seinem finalen, stabilen Produktionsrelease. Sie finden auf www.blender.org zwar bereits erste Builds der Version 2.8, doch diese sind noch viel zu unvollständig, bugbehaftet und instabil, so dass an einen ernsthaften Einsatz dieser Vorversionen nicht zu denken ist.

Nachdem Ihnen nun die gemeinsame Geschichte von Blender und mir bekannt ist, kennen Sie auch den Ansatzpunkt, aus dem heraus dieses Buch entstanden ist. Ein Buch für Einsteiger und auch Umsteiger, geschrieben aus der Perspektive eines neugierig Suchenden, der eine genaue Vorstellung von »seiner« 3D-Software hat. Es gibt viele Wege beim Einstieg in Blender, und ich lade Sie herzlich ein, meinen Weg nachzugehen.

Wie Sie dem Buchtitel bereits entnehmen konnten, hat sich dieses Buch der Praxis verschrieben – mit vielen Workshops in ausführlichen und für Sie hoffentlich spannenden Projekten. In diesem Buch geht es also nicht darum, Ihnen jeden einzelnen Blender-Befehl vorzukauen und Sie dann mit theoretischem Know-how im Regen stehen zu lassen. »Learning-by-Doing«, das Lernen am konkreten Projekt von der Idee bis zur fertigen 3D-Animation, ist das Grundkonzept dieses Buchs. Dadurch erhalten Sie einen fundierten, praxisorientierten Einstieg in die faszinierende Welt der mächtigen 3D-Software Blender. Mit diesem Grundstock realisieren Sie anschließend Ihre eigenen Projekte und bauen Ihr Wissen dabei immer weiter aus. Dabei wünsche ich Ihnen viel Inspiration und Freude!

Für die Unterstützung und noch mehr für ihre Geduld danke ich meiner Frau Tanja und meinem Sohn Manuel. Mein Dank gilt außerdem allen im Rheinwerk-Verlag, die an diesem Buch beteiligt waren, insbesondere meiner Lektorin Ariane Podacker. Toll, dass du einfach nicht lockergelassen hast! ;)

Andreas Asanger