

## BILDERVERZEICHNIS

Bild 2.1 Die Skizze von der Plomp Theorie.....	8
Bild 2.2 Die Anfangsanzeige der Software <i>Blender 3D</i> .....	15
Bild 2.3 <i>Home</i> der Software <i>Blender 3D</i> .....	15
Bild 2.4 Die Skizze der konzeptuellen Grundlage.....	21
Bild 3.1 Die Skizze von der Plomp Theorie.....	23
Bild 4.1 Die Anfangsanzeige der Software <i>Blender 3D</i> .....	29
Bild 4.2 Der Prozess der Modellierung.....	30
Bild 4.3 Material oder Grundfarbcharakter.....	30
Bild 4.4 Die Textur der Haut und der Kleidung des gefärbten Modells angeben.	31
Bild 4.5 Dem Charakter ein Rig / Bone für seine Bewegung geben.....	31
Bild 4.6 Die Fertigstellung des Charakters Sisingamangaraja XII.....	32
Bild 4.7 Der Layout-Prozess positioniert die Zeichen nach Engel.....	32
Bild 4.8 Animationsprozess, bei dem der Charakter bewegt wird.....	33
Bild 4.9 Beleuchtungsprozess.....	33
Bild 4.10 Rendering-Prozess.....	34
Bild 4.11 Videobearbeitungsprozess.....	4