

## BILDERVERZEICHNIS

Das Bild 2.1. Anfangsanzeige der Applikation Blender .....	10
Das Bild 2.2. <i>Home</i> der Applikation Blender .....	11
Das Bild 3.1. Die Skizze der Theorie von Plomp .....	11
Das Bild 4.1. Anfangsanzeige der Applikation Blender .....	22
Das Bild 4.2. <i>Home</i> der Applikation Blender .....	23
Das Bild 4.3. Das kubieren Stücke .....	23
Das Bild 4.4. <i>Mirror</i> .....	24
Das Bild 4.5. Das Kastenobjekt .....	24
Das Bild 4.6. Schneide den Kubieren horizontal .....	25
Das Bild 4.7. Teil des Oberschenkel .....	25
Das Bild 4.8. Teil des fuß.....	26
Das Bild 4.9. <i>Face</i> Fuß .....	26
Das Bild 4.10. Fußsohlen .....	27
Das Bild 4.11. <i>Face</i> Fußsohlen .....	28
Das Bild 4.12. Zehen.....	28
Das Bild 4.13. Der Brustkasten zu machen.....	29
Das Bild 4.14. Die oberen und unteren Arme zu machen.....	29
Das Bild 4.15. Das Tools (T) segel .....	30
Das Bild 4.16. Vortex zu Körperobjekt wird .....	30
Das Bild 4.17. <i>Sub Div Surface</i> .....	31
Das Bild 4.18. Hinzufügen <i>Sub Division</i> .....	32
Das Bild 4.19. <i>Exrude</i> und <i>Face</i> auf der Hand .....	33
Das Bild 4.20. Finger machen.....	34
Das Bild 4.21. Nägel machen.....	34
Das Bild 4.22. Daumen machen.....	35
Das Bild 4.23. Regeln das Daumen .....	35
Das Bild 4.24. Ergebnisse von den Finger .....	36
Das Bild 4.25. Ergebnisse von Körper, Händen und Füßen .....	36
Das Bild 4.26. Das Hals machen.....	37

Das Bild 4.27. Der Kopf machen .....	37
Das Bild 4.28. Der Kopf Verfeinerung .....	38
Das Bild 4.29. Charaktermodellierung Ergebnisse .....	38
Das Bild 4.30. Das <i>Use Prefereces</i> segel .....	38
Das Bild 4.31. Das <i>Klick Tab Addons</i> segel .....	38
Das Bild 4.32. Das <i>Tools</i> segel .....	38
Das Bild 4.33. Das CTRL+P segel .....	38
Das Bild 4.34. Das ergebnis von <i>Rigging</i> .....	38
Das Bild 4.35. Passen die Kameraposition .....	38
Das Bild 4.36. Das <i>Object Data</i> segel .....	38
Das Bild 4.37. Geben Sie den Typ des Dateiformats an .....	38



THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY