

BILDERVERZEICHNIS

- Abbildung 2.1 Die Anfangsanzeige der Software Blender 3D
- Abbildung 2.2 *Home* der Software *Blender 3D*
- Abbildung 4.1 Die Anfangsanzeige der Software *Blender 3D*
- Abbildung 4.2 Der Prozess der Modellierung oder Bildung der Hauptfigur von Bolang Ketaren
- Abbildung 4.3 Material oder Grundfarbcharakter, der modelliert wurde, bereitstellen
- Abbildung 4.4 Die Farbe
- Abbildung 4.5 Die Textur der Haut und der Kleidung des gefärbten Modells angeben
- Abbildung 4.6 Dem Charakter ein Rig / Bone für seine Bewegung geben
- Abbildung 4.7 Der Layout-Prozess positioniert die Zeichen nach Engel
- Abbildung 4.8 Animationsprozess, bei dem der Charakter bewegt wird
- Abbildung 4.9 Beleuchtungsprozess: Einige Stellen in den Bildern werden beleuchtet
- Abbildung 4.10 Rendering-Prozess: Der Prozess des Exportierens von Mixerdateien in Bilder / Videos
- Abbildung 4.11 Videobearbeitungsprozess, bei dem gerenderte Bilder mit Soundeffekten kombiniert werden