

## Projekt: Big Buck Bunny

Vor dem *Sintel*-Projekt wurde von der *Blender Foundation* ein weiterer Film produziert und im Jahr 2008 unter der Creative-Commons-Lizenz CC BY 3.0 veröffentlicht: *Big Buck Bunny*. Produzent des Comic-Films war auch in diesem Fall der Vorsitzende der *Blender Foundation* Ton Roosendaal und das Produktionsteam bestand aus acht Mitgliedern sieben verschiedener Nationen. Bei dem *Big-Buck-Bunny*-Film wurde erstmalig ein eigenes Studio der Blender Institutes in Amsterdam verwendet, das zuvor für die Erstellung freier Filme und Spiele eingerichtet worden war. Die Finanzierung erfolgte durch die *Blender Foundation*, Spenden, den DVD-Vorverkauf sowie durch Sponsoren.



Big Buck Bunny Poster, CC BY 3.0  
 (c) copyright 2008, Blender Foundation  
[www.bigbuckbunny.org](http://www.bigbuckbunny.org)

Hauptfigur des Films ist ein dickes, großes und liebenswertes Kaninchen (*Big Buck Bunny*). Seine Gegenspieler sind das Flughörnchen Frank, das Eichhörnchen Rinky sowie das Chinchilla Gamera (ein Chinchilla ist eine Wollmaus, die in Südamerika beheimatet und aufgrund des schönen Fells schon beinahe ausgerottet worden ist). Diese drei Nagetiere töten aus Gemeinheit andere Tiere und ärgern *Big Buck Bunny*, woraufhin der gutmütige Hase zum Rächer wird.

Die Regie führte bei dem Film Sascha Goedegebure, künstlerische Leitung hatten Andreas Goralczyk und Enrico Valenza, technische Leiter waren Campbell Barton und Brecht van Lommel. Die Animationen stammen von Nathan Vegdahl und William Reynish, die Musik komponierte (wie später für *Sintel*) Jan Morgenstern.

Als freie Software wurden neben Blender auch GIMP und Inkscape (auf dem Betriebssystem Linux) verwendet. Darüber hinaus kamen die Programmiersprache Python und eine Versionsverwaltung zum Einsatz.

### AUFGABEN, die achtzehnte...

Take 1: Nutze die Zeitleiste (S. 28), um dir zum Inhalt des Films Notizen zu machen. Beschreibe den Inhalt in eigenen Worten.

Take 2: Achte bei dieser Aufgabe nur auf die Schnitttechnik. Markiere eine Stelle, die du in dieser Hinsicht auffällig findest und begründe deine Meinung.

Take 3: Unter welchem Codenamen wurde die Arbeit an *Big Buck Bunny* im Oktober 2007 begonnen?

Take 4: Zum Film ist im Blender Institut ein Computerspiel entwickelt worden. Recherchiere den Namen des Spiels.

