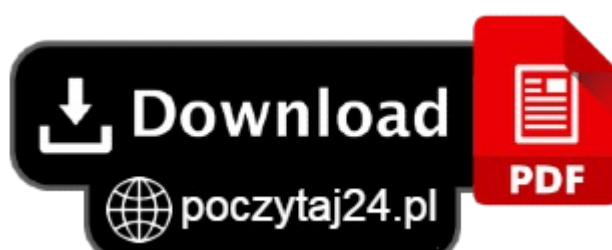


Ben Simonds

Blender. Praktyczny przewodnik po modelowaniu, rzeźbieniu i renderowaniu

Pobieranie Książek, Ebook - Pdf, Doc, Mobi, Epub



Odkryj możliwości Blendera!

Popularne i drogie narzędzia do tworzenia grafiki trójwymiarowej mają mocnego konkurenta. Blender, bo o nim mowa, to narzędzie rozwijane od wielu lat. Pozwala ono na tworzenie zaawansowanych grafik i animacji, w niczym nieustępujących pracom wytworzonym za pomocą komercyjnych odpowiedników. Jeżeli chcesz poznać jego możliwości oraz przekształcić Twój fantastyczny pomysł w skończone dzieło, to trafiłeś na doskonałą książkę.

Dzięki niej na przykładzie trzech projektów poznasz tajniki wydajnej pracy z Blenderem. W trakcie lektury opanujesz środowisko pracy, dostosujesz je do własnych potrzeb oraz przygotujesz się do wstępnego modelowania. Następnie nauczysz się modelować detale oraz korzystać z systemów cząsteczkowych do tworzenia elementów takich, jak włosy lub trawa. W kolejnych rozdziałach przygotujesz tekstury oraz dowiesz się, jak korzystać z różnych materiałów i rodzajów oświetlenia. Na sam koniec przekonasz się, jak wyrenderować Twój projekt, jak wykorzystać GIMP-a do retuszu oraz w jakich kierunkach możesz rozwijać swoje dzieło. Książka ta jest doskonałym źródłem informacji dla użytkowników chcących poznać możliwości aplikacji Blender.

Dzięki tej książce:

zaznajomisz się z interfejsem Blendera i dostosujesz go do swoich potrzeb poznasz system cząsteczkowy dobierzesz odpowiedni materiał i właściwe oświetlenie wyrenderujesz projekt przekształcisz Twój fantastyczny pomysł w rzeczywiste dzieło! **Przekształć pomysł w prawdziwe dzieło!**

