



Das Blender-Buch

By Carsten Wartmann

Dpunkt.Verlag Gmbh Mrz 2014, 2014. Taschenbuch. Condition: Neu. Neuware - 'Das Blender-Buch' ist seit vielen Jahren das Standardwerk für das beliebte 3D-Modellierungs- und Animationswerkzeug und wurde bereits in mehrere Sprachen übersetzt. Jetzt wurde es erneut aktualisiert. Autor und Blender-Kenner Carsten Wartmann macht Sie mit dem Programm und seinen Eigenheiten vertraut und führt Sie ein in die Erstellung von dreidimensionalen Szenen und Animationen für Websites, Videoproduktionen und Spiele. Nach einem schnellen Überblick über das Programm und seine Bedienungselemente lernen Sie in gut nachvollziehbaren Übungen, welche vielfältigen Möglichkeiten Blender bietet und wie man sie einsetzt. Die Übungen behandeln Themen wie: - Modellierung mit Polygonen, Kurven und Oberflächen - Material und Textur - physikalische Animation (Partikel, Rauch, Flüssigkeiten, Stoffe) - 3D-Text und 3D-Logos - Animation mit Keyframes, Pfaden und Partikeln - Skelettanimation und inverse Kinematik - Integration von 3D-Objekten in Videofilme - Python als Skriptsprache Nach der Lektüre kennen und verstehen Sie alle wichtigen Funktionen von Blender und können mit ihnen kreativ umgehen, um eigene dreidimensionale Welten zu erschaffen. 426 pp. Deutsch.



READ ONLINE
[3.85 MB]

Reviews

It is really an awesome ebook that we actually have actually study. It can be loaded with wisdom and knowledge Once you begin to read the book, it is extremely difficult to leave it before concluding.

-- **Mr. Coleman Ortiz**

It is simple in study easier to comprehend. It is one of the most awesome ebook i have read through. You wont truly feel monotony at at any moment of your respective time (that's what catalogs are for concerning in the event you question me).

-- **Clint Sporer**