

Spis treści

1. Wprowadzenie	5
2. Co to jest Blender?	6
2.1 Możliwości	6
3. Interface – Blender 2.9	7
3.1 Splash screen	7
3.2 Okna i elementy menu	8
4. Skróty klawiszowe	10
4.1 Ogólne	10
4.2 Nawigacja w obszarze roboczym	11
4.3 Tryb obiektowy	12
4.4 Metody zaznaczania/wybierania elementów	12
4.5 Edycja podczas modelowania	13
4.6 Node Editor	14
4.7 Tryb rzeźbienia	14
5. Ćwiczenie 1: Coś na słodko	15
5.1 Modelowanie podstawowej geometrii obiektu	15
5.2 Modyfikacje zaawansowane – rzeźbienie	16
5.3 Podstawowy render	22
6. Ćwiczenie 2: Tekstura – oświetlenie – render	23
6.1 Silniki renderujące	23
6.2 Ustawienia oświetlenia od otoczenia	25
6.3 Parametry materiałowe	28
6.4 Rozpoczęcie pracy z teksturami i podstawowe ustawienia	29
7. Wprowadzenie do POV-Ray	36
7.1 Interface – POV-Ray	36
7.2 Opis podstawowych elementów definiujących scenę	38
8. Tok postępowania podczas programowania sceny w POV-Ray	41
8.1 Wyobrażenia przestrzenne	43
8.2 Analiza rysunku	45
8.3 Podział geometrii na bryły proste i ich definicja	45
8.4 Stosowanie operacji logicznych	48
9. Spis rysunków	53
10. Bibliografia	54
11. Załącznik – Przykład gotowej sceny	55