

Obsah

1	HISTORICKÝ VÝVOJ BLENDERU	11
	Verze 2.28 (červenec 2003)	13
	Verze 2.30 (říjen 2003)	13
	Verze 2.32 (únor 2004)	14
	Verze 2.33 (duben 2004)	14
	Verze 2.34 (červenec 2004)	14
	Verze 2.35 (listopad 2004)	15
	Verze 2.36 (prosinec 2004)	15
	Verze 2.37 (květen 2005)	15
	Verze 2.40 (prosinec 2005)	16
	Verze 2.41 (leden 2005)	16
2	CO LZE V BLENDERU PROVÁDĚT	17
	Rozhraní	19
	Modelování	19
	Animace	20
	Rendering	20
	Realtime 3D/tvorba her	21
	Soubory 21	
3	INSTALACE BLENDERU	23
	Windows	25
	Mac OSX	26
	Linux 26	
	FreeBSD	27
4	POPIS PROSTŘEDÍ A ZÁKLADNÍ OVLÁDÁNÍ BLENDERU	29
4.1	Typy oken	32
4.2	Uživatelské nastavení	33
4.3	Práce se soubory	35
4.4	Nastavení vlastního prostředí	36

4.5	Základní práce s oknem 3D View	38
4.6	Obrazovky a scény	40
4.7	Hladiny	41
4.8	Okno Button Window	42
5	VYRENDEROVÁNÍ SCÉNY A VÝSTUPNÍ NASTAVENÍ	43
5.1	Nastavení renderingu a renderování	45
5.2	Tipy pro rendering	48
6	OBJEKTY VE SCÉNĚ A ZÁKLADNÍ PRÁCE S NIMI	49
6.1	Objektový a editační mód	53
6.2	Základní editační příkazy	54
6.3	Příkazy transformací	57
6.4	Manipulátory	60
6.5	Práce se středovým bodem a zarovnávání	61
6.6	Rodičovská vazba – seskupení objektů	63
6.7	Způsoby zobrazení	65
6.8	Modifikátory	66
7	PRÁCE S MESH OBJEKTY	69
7.1	Mesh objekty a editační mód	73
7.2	Práce s mesh objekty v editačním módu	76
7.3	Tažení (Extrude)	82
7.4	Rozdělení (Subdivide)	84
7.5	Magnetické pole (Proportional editing tool)	84
7.6	Zaoblování (Bevel)	86
7.7	Zakřivení (Warp tool)	86
7.8	Hák (Hooks)	88
7.9	Subsurf.....	89
7.10	Decimátor (Decimate)	91
7.11	Rozřezávání (Knife)	92
7.12	Využití šumu při modelování	93
7.13	Modelování podle obrázku na pozadí	94
7.14	Rotace profilu kolem osy (Spin, Spin Dup)	95
7.15	Šroubovice (Screw)	96

7.16	Lattice	97
7.17	Rip tool	98
7.18	Booleovské operace	100
8	PRÁCE S KŘIVKAMI, PLOCHAMI A TEXTY	103
8.1	Křivky (Curves)	105
	Bezierovy křivky	106
	NURBS křivky	109
8.2	Plochy (Surfaces)	111
8.3	Práce s texty	112
8.4	Tažení a tvarování u křivek	116
8.5	Deformace objektu podle křivky	117
9	META OBJEKTY	119
10	MATERIÁLOVÉ NASTAVENÍ.....	123
10.1	Materiály	125
	Panel Material	126
	Panel Shaders	127
	Panel Mirror Transp	129
10.2	Ramp shadery	130
10.3	Halo efekty	132
11	TEXTURY	135
11.1	Textury a materiál	137
	Panel Map Input	138
	Panel Map To	140
11.2	Tvorba textur	141
11.3	Environment mapping	145
11.4	Displacement mapping	148
11.5	Vkládání 2D obrázku do 3D scény	149
11.6	UV mapování	151
12	SVĚTLA	155
12.1	Typy světel	157
	Lamp	158

	Area	159
	Spot.....	159
	Sun	160
	Hemi	161
12.2	Volumetrické světlo	161
12.3	Umíst'ování světel do scény	162
	Třísvětelný model	162
13	PRÁCE S KAMEROU	165
14	OKOLÍ SCÉNY	169
14.1	Mlha.....	173
14.2	Hvězdy.....	174
14.3	Ambient occlusion	175
15	ROZŠÍŘENÉ MOŽNOSTI RENDERINGU	177
15.1	Panoramatický rendering	179
15.2	Unifikované renderování	180
15.3	Rendering se zvýrazněnými hranami	181
15.4	Ray tracing	182
15.5	Radiosita	184
16	OUTLINER	187
17	ANIMACE	191
17.1	Vytvoření jednoduché animace	193
17.2	Animace v IPO editoru	195
17.3	Sledování objektu a pohyb objektu po křivce	200
17.4	Animace deformací objektů	202
17.5	Animace pohybů (character animation)	206
17.6	Animace pružných objektů (soft bodies)	211
17.7	Fluidní dynamika	214
17.8	Animace Build a Wave	216
17.9	Video sequence editor	218

18 ČÁSTICOVÉ SYSTÉMY	221
18.1 Objekty jako částice	227
18.2 Statické částice	229
19 PYTHON SKRIPTY	231
19.1 L-system skript	234
ODKAZY	240
ODKAZY POUŽITÉ V KNIZE	240
REJSTŘÍK	241
KNIHY NAKLADATELSTVÍ BEN – TECHNICKÁ LITERATURA.....	244