



William Pereira Alves

Blender

para Windows

2.63

Modelagem e Animação

Modificador Array
Divisão de Malha
Deformação e Corte de Objetos
Animação com Uso de Caminhos

Este livro é uma tradução do livro Blender 2.63 para Windows, publicado em 2015, pela Blender Foundation. O livro é licenciado sob a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike license.



Blender 2.63



Resumo de Blender 2.63. Modelagem e Animação

Com atividades práticas o livro traz os principais conhecimentos sobre projetos 3D e animações no Blender versão 2.63a na plataforma Windows. Segue a estrutura didática da obra Modelagem e Animação com Blender 2.41.

Apresenta o novo ambiente de trabalho storyboards teoria do movimento perspectiva cores e texturas iluminação câmeras e lentes objetos geométricos e o trabalho com textos. Trata da manipulação de objetos operações booleanas divisão de malha modificadores extrusão e os renderizadores externos YafaRay 0.1.2 e LuxRender 2.5x.

Entre as novidades estão o modificador Array as ferramentas Loop Cut and Slide Knife Subdivision Surface e Draw animação de câmera e definição de ponto de foco. Indicado a estudantes e usuários que já trabalham com modelagem e animação.

[Acesse aqui a versão completa deste livro](#)