

Przedmowa (11)

Wstęp (13)

Rozdział 1. Interfejs (15)

- Strefa User Preferences (17)
- Strefa 3D View (20)
- Strefa Buttons Window (23)

Rozdział 2. Podstawowe funkcje (29)

- Dodawanie obiektów do sceny (29)
- Najważniejsze operacje (30)
- Kasowanie obiektów (33)
- Rodzaje widoków 3D (34)
- Wprowadzanie danych (35)
- Menu Pivot (37)

Rozdział 3. Edit Mode (47)

- Podstawowe informacje (47)
- Edycja obiektów Mesh (51)
 - o Okno Mesh Tools 1 (52)
 - o Okno Mesh Tools (54)
 - o Menu Specials (59)
 - o Edge And Face Tools (62)
- Edycja obiektów Meta (64)
 - o Okno MetaBall (64)
 - o Okno MetaBall tools (65)
- Edycja obiektów Surface (66)
 - o Okno Curve and Surface (67)
 - o Okno Curve Tools 1 (68)
 - o Okno Curve Tools (69)
- Edycja obiektów Curve (71)
 - o Okno Curve Tools (73)
 - o Okno Curve and Surface (74)
- Edycja obiektów Empty (77)
- Edycja tekstu (78)
 - o Okno Font (78)
 - o Okno Char (80)

Rozdział 4. Object Mode (137)

- Podstawowe operacje (137)
- Tworzenie rodzin i więzi (141)
- Strefa Outliner (143)

Rozdział 5. Metody edycji (147)

- Wprowadzenie (147)
- Edycja proporcjonalna (147)

- Edycja wzorowana (149)
- Edycja metodą Skinning (152)
- Edycja symetryczna (153)
- Edycja za pomocą krzywych (155)
- Edycja za pomocą funkcji Warp (161)

Rozdział 6. Modyfikatory (225)

- Podstawowe informacje (225)
- Modyfikator Array (227)
- Modyfikator Lattice (228)
- Modyfikator Curve (231)
- Modyfikator Subsurf (231)
 - o Wygładzanie alternatywne (233)
 - o Podsumowanie (234)
- Modyfikator Decimator (235)
- Modyfikator Build (236)
- Modyfikator Wave (237)
- Modyfikator Mirror (239)
- Modyfikator Boolean (239)
- Modyfikator Armature (241)
- Modyfikator Hook (241)
- Modyfikator Softbody (243)

Rozdział 7. Materiały (273)

- Wprowadzenie (273)
- Jeden obiekt - wiele materiałów (276)
- Okno Preview (278)
- Okno Links and Pipeline (278)
- Okno Material (281)
- Okno Ramps (285)
- Okno Shaders (290)
- Diffuse Shader (294)
 - o Specular Shader (296)
 - o Podsumowanie (297)
- Okno Mirror Transp - Raytracing (298)
 - o Opcje Ray Mirror (299)
 - o Opcje Ray Transp (301)
- Halo (306)
- Uwagi końcowe (311)

Rozdział 8. Tekstury (317)

- Wprowadzenie (317)
- Okno Texture (317)
- Edycja tekstur (319)
 - o Tekstura a kolor (323)
- Rodzaje tekstur (327)
 - o Distorted Noise (327)

- o Voronoi (328)
- o Musgrave (329)
- o Noise (330)
- o Blend (331)
- o Magic (331)
- o Wood (331)
- o Stucci (332)
- o Marble (333)
- o Clouds (333)
- o Image (334)
- o Env Map (338)
- o Plugin (341)
- Okno Map Input (341)
 - o Materiał a tekstura (341)
- Okno Map To (349)
 - o Tekstura a materiał (350)
 - o Menu Texture Blending Mode (356)
- Informacje dodatkowe (359)
 - o Bump Maps (360)
 - o Normal Maps (360)

Rozdział 9. Mapowanie UV (385)

- Podstawowe informacje (385)
- Unwrapping (388)
 - o Okno UV Calculation (392)
 - o Szwy - Seams (395)
- Edycja siatki (398)
 - o Strefa UV/Image Editor (398)
- Edycja tekstury (412)
- Wrapping (413)
- Podsumowanie (414)

Rozdział 10. Materiały czasu rzeczywistego (417)

- Wprowadzenie (417)
- Ręczne malowanie wierzchołków (417)
- Ręczne malowanie tekstury (421)
 - o Image Paint (421)
 - o Tryb Texture Paint (424)

Rozdział 11. System Nodes (427)

- Podstawowe informacje (427)
- Budowa Node (429)
- Pasek narzędzi (432)
- Render Layers (434)
- Material Nodes (436)
 - o Input Nodes (437)
 - o Color Nodes (440)

- o Vector Nodes (443)
 - o Convertor Nodes (446)
 - o Output Nodes (447)
- Composite Nodes (447)
 - o Input Nodes (449)
 - o Color Nodes (453)
 - o Vector Nodes (455)
 - o Filter Nodes (456)
 - o Convertor Nodes (458)
 - o Output Nodes (460)
- Podsumowanie (461)
 - o Nodes (470)

Rozdział 12. Kamera i światło (487)

- Wprowadzenie (487)
- Kamera (487)
- Światło (490)
 - o Okno Preview (492)
 - o Okno Lamp (492)
 - o Okno Shadow and Spot (494)
 - o Okno Texture and Input (494)
 - o Okno Map To (495)
- Rodzaje lamp (496)
 - o Lamp (496)
 - o Area (498)
 - o Spot (501)
 - o Sun (505)
 - o Hemi (506)
- Dodatkowe informacje (507)

Rozdział 13. Radiosity (533)

- Podstawowe informacje (533)
- Przygotowanie sceny (535)
- Radiosity buttons (536)
 - o Okno Radio Render (537)
 - o Okno Radio Tool (538)
 - o Okno Calculation (541)
- Podsumowanie (543)

Rozdział 14. Ustawienia świata (545)

- Wprowadzenie (545)
- Okno Preview (546)
- Okno World (547)
- Okno Mist/Stars/Physics (548)
 - o Physics (548)
 - o Mist (549)
 - o Stars (551)

- Okno Ambient Occ (552)
- Okno Texture and Input (556)
- Okno Map To (557)
- Mapy HDRI (559)

Rozdział 15. Physics buttons (561)

- Wprowadzenie (561)
- Efekt Particles (562)
 - o Okno Particles (562)
 - o Okno Particle Motion (570)
 - o Podsumowanie (576)
- Efekt Soft Body (577)
 - o Okno Soft Body (578)
 - o Bake Settings (583)
 - o Podsumowanie (584)
- Fluid Simulation (585)
 - o Domain (586)
 - o Fluid (593)
 - o Obstacle (594)
 - o Inflow (595)
 - o Outflow (596)
 - o Particle (596)
 - o Podsumowanie (598)
- Pola (Fields) i bariery (Deflection) (599)
 - o Pola (599)
 - o Bariery (602)

Rozdział 16. Podstawy animacji (625)

- Wprowadzenie (625)
- Krzywe IPO (628)
 - o Edycja podstawowa (630)
 - o Edycja zaawansowana (636)
 - o Dodatkowe informacje (641)
- Shape Keys (642)
 - o Absolute Vertex Keys (643)
 - o Relative Vertex Keys (645)
- Animacja po ścieżce (647)
- Strefa Timeline (652)

Rozdział 17. Anim Settings (657)

- Wprowadzenie (657)
- DupliFrames (658)
- DupliVerts (660)
- Pozostałe opcje (663)

Rozdział 18. Armatura (673)

- Podstawowe informacje (674)
 - Editing Options (676)
 - Display Options (677)
 - Deform Options (680)
- Okno Armature Bones (680)
- Vertex Groups (684)
- Envelopes (686)
- Model i armatura (688)
- Weight Paint (690)
 - Weight Paint a Vertex Groups (693)
 - Weight Paint a Envelopes (694)
 - Weight Paint a deformacje (695)
- Tryb Pose Mode (696)
 - Kości a sterowniki (700)

Rozdział 19. Constraints (705)

- Podstawowe informacje (705)
- Null Constraint (708)
- Action Constraint (708)
- IK Solver Constraint (709)
- Stretch To Constraint (715)
- Follow Path Constraint (716)
- Locked Track Constraint (717)
- Floor Constraint (717)
- Track To Constraint (719)
- Copy Scale Constraint (720)
- Copy Rotation Constraint (721)
- Copy Location Constraint (721)

Rozdział 20. Akcje i NLA (731)

- Wprowadzenie (731)
- Action Editor (731)
 - Podstawy edycji (732)
 - Dodatkowe informacje (735)
- NLA Editor (737)
 - Podstawy edycji (737)
 - Okno Transform Properties (742)
 - Stride (744)
- Podsumowanie (750)

Rozdział 21. Rendering (759)

- Wprowadzenie (759)
- Rodzaje renderingu (760)
- Render buttons (762)
 - Okno Render (763)
 - Okno Anim (770)
 - Okno Format (771)

- o Okno Output (773)
 - o Okno Render Layers (776)
- Anim/playback buttons (776)
- Sound block buttons (777)
 - o Okno Sound (777)
 - o Okno Listener (778)
 - o Okno Sequencer (779)

Rozdział 22. Sekwencje (781)

- Wprowadzenie (781)
- Podstawowe informacje (781)
- Pasek narzędzi (784)
- Efekty (787)
 - o Add (789)
 - o Sub (789)
 - o Mul (789)
 - o Cross (790)
 - o Cross Gamma (790)
 - o Alpha Over (790)
 - o Alpha Under (790)
 - o Alpha Over Drop (791)
 - o Wipe (791)
 - o Glow (792)
 - o Plugin (793)
- Sekwencje a krzywe IPO (794)

Rozdział 23. Aneks (797)

- Blender 2.43 (797)
- Edit Mode (797)
 - o Transformation Snap (797)
 - o Mesh Tools (798)
 - o Multires (799)
 - o Retopo (801)
 - o Sculpt Mode (804)
- Modifiers (809)
 - o Displace Modifier (809)
 - o Edgesplit Modifier (810)
 - o UVProject Modifier (811)
- Materiały czasu rzeczywistego (814)
- System Nodes (815)
 - o Material Nodes (815)
 - o Composite Nodes (816)
- Kamera i światło (828)
- Physics buttons (829)
 - o Fluid simulation (829)
 - o Efekt Soft Body (830)
- Okno Anim settings (833)
- Podstawy animacji (834)

- Armatura (836)
 - o Okno Armature Visualisation (836)
 - o Pozostałe opcje (838)
- Akcje i NLA (839)
 - o Action Editor (839)
- Rendering (840)

Skorowidz (843)