玄光社 話題書のご案内

実写合成のための Blender 3DCG制作ワークフロー

監修:Taka Tachibana

大好評につき
9月1日
重版出来!!

9人のクリエイターが教える3DCG制作のキホン

無料の3DCGソフト・Blender。それを駆使するクリエイター自らが3DCG制作の工程ごとに基本的な考え方や制作のノウハウを解説。「実写合成」に重点を置いた分かりやすい構成で、これから3DCGに挑戦しようという方にも好評の内容です。

発売日:2022年3月31日頃
B5／224ページ
本体2,600円＋税

【監修】Taka Tachibana
台北在住の映像作家。CHINZEI Inc. / CAPSULE Inc. 所属。福岡で10年間のフリーランスを経て、台湾ではMVやWEB広告、メディアアートなどの映像制作に従事。その傍らBlenderを用いて3DCG・VFXを駆使した作品づくりに取り組む。

<目次>

●Prologue
Blenderのススメ

●第1章
クリエイターインタビュー編

●第2章
Blender基本操作編

●第3章
Blenderワークフロー編

●第4章
知っておくと役立つ知識編

G 玄光社
E-mail：sales@genkosha.co.jp TEL：03-3263-3515
ウェブでのご注文はS-BOOKで⇒https://www.sun.s-book.net/genkosha/
FAX：03-3263-3045

書店様番線印

※追加注文用 【返条付き 注文扱い】 書籍 扱い

ご注文数

実写合成のための
Blender 3DCG制作ワークフロー

定価:本体2,600円＋税 ISBN:978-4-7683-1591-0

ご担当 様