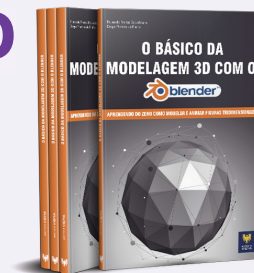


1752 - O Básico da Moledagem 3D com o Blender

Plano de Aula - 16 Aulas (Aulas de 1 Hora).



Aula 1

Capítulo 1 - Introdução ao Blender

1.1. Recursos	19
1.2. Requisitos do Sistema	19
1.3. Como Baixar e Instalar o Programa	20
1.4. Projetos Famosos Criados no Blender	24
1.5. Comunidade do Blender e Onde Conseguir Ajuda	24
1.6. Blender Store e Cloud Membership	24
1.7. Conclusão	25

Aula 2

Capítulo 2 - Conhecendo a Interface

2.1. Splash Screen	31
2.2. Entendendo as Áreas	32
2.3. Editores	35
2.3.1. Propriedades de Visualização	38
2.3.2. Modo de Exibição dos Objetos (Viewport Shading)	38
2.4. Salvando Arquivos	39
2.5. Cenas (Scenes)	40
2.6. Camadas (Layers)	40
2.7. Preferências do Usuário	41
2.8. Conclusão	43

Aula 3

Capítulo 3 - Navegação no Ambiente 3D

3.1. Comandos de Navegação Essenciais	49
3.2. Comandos Adicionais de Movimentação	49
3.3. Modos de Visualização	50
3.3.1. Toggle Quad View	52
3.4. Cursor 3D	53
3.5. Movimentação	54
3.6. Conclusão	56

Aula 4

Capítulo 4 - Modelagem

4.1. Tipos de Objetos	63
4.2. Modos de Modelagem	70
4.2.1. Object Mode	71
4.2.2. Edit Mode	71
4.2.3. Sculpt Mode	72
4.2.4. Vertex Paint	73
4.2.5. Weight Paint	73
4.2.6. Texture Paint	73

Aula 5

Capítulo 4 - Modelagem

4.3. Modelagem de Malhas	73
4.3.1. Selecionando Vértices, Arestas ou Faces Invisíveis	73
4.3.2. Modos de Seleção	75
4.3.3. Inserindo e Removendo Arestas	77
4.4. Deletando Objetos	79
4.5. Centro dos Objetos e Pivot Point	81

4.6. Smooth.....	82
4.7. Extrude	83

Aula 6

Capítulo 4 - Modelagem

4.8. Ferramentas de Modelagem	84
4.8.1. Ferramentas de Vértices.....	85
4.8.2. Ferramentas de Arestas	89
4.8.3. Ferramentas de Faces	89
4.8.4. Transformações.....	90
4.8.5. Duplicações	90
4.8.6. Subdivisões.....	91
4.9. Normais	91
4.9.1. Invertendo e Recalculando as Normais	92
4.10. Conclusão.....	95

Aula 7

Capítulo 5 - Curvas

5.1. Tipos de Curvas	101
5.1.1. Bézier.....	101
5.1.2. NURBS.....	103
5.2. Modelando uma Curva 2D	104
5.3. Transformando Curvas em Mesh	106
5.4. Conclusão.....	106

Aula 8

Capítulo 6 - Animação

6.1. Conhecendo a Timeline.....	113
6.2. Animando Por Meio de Keyframes	114
6.3. Keyframes no Blender	115

Aula 9

Capítulo 6 - Animação

6.4. Esqueletos.....	117
6.5. Esqueletos e Keyframes.....	120
6.6. Graph Editor e Interpolações.....	120
6.7. Conclusão	122

Aula 10

Capítulo 7 - Modificadores

7.1. Pilha de Modificadores	128
7.2. Conhecendo os Modificadores.....	128
7.3. Conclusão.....	130

Aula 11

Capítulo 8 - Textos

8.1. Inserindo e Editando Textos	135
8.2. Criando Textos em Curvas	137
8.3. Transformando Textos em Malha	137
8.4. Conclusão.....	138

Aula 12

Capítulo 9 - Câmara e Iluminação

9.1. Adicionando e Alternando Câmeras	143
9.2. Adicionando Lâmpadas.....	144

Aula 13

Capítulo 10 - Materiais e Texturas

10.1. Materiais.....	151
10.1.1. Criando Materiais	151
10.1.2. Aplicando Materiais	155
10.1.3. Reutilizando Materiais já Criados	158

Aula 14

Capítulo 10 - Materiais e Texturas

10.2. Texturas	158
10.2.1. Tipos de Texturas.....	159
10.2.2. Aplicando Texturas.....	159
10.2.2.1. Aplicando Textura Procedural	162
10.2.2.2. Aplicando Textura de Imagem.....	164
10.2.3. Mapeamento de Texturas	166
10.2.4. Mapeamento UV.....	167
10.2.5. Biblioteca de Texturas.....	173
10.3. Conclusão	173

Aula 15

Capítulo 11 - Partículas

11.1. Tipos de Partículas e Renderização	179
11.2. Criando um Sistema de Partículas	179
11.3. Exercício – Simulando Fumaça.....	183

Aula 16

Capítulo 12 - Blender Game Engine

12.1. Entendendo a Blender Game Engine	191
12.2. Exercício Prático	191