



Oficina de Blender

Yorik van Havre

Maíra Zasso

FISL13 – Julho de 2012

- PDF desta oficina em disponível em <http://yorik.uncreated.net>
- Blender disponível em <http://www.blender.org> (no linux, melhor usar a versão fornecida pela sua distribuição)
- Tuitem com #b3d

- <http://www.blender.org>
- <http://www.blenderguru.com>
- <http://www.cgcookie.com>
- <http://www.blender.com.br>
- <http://tutoriaisblender.blogspot.com>
- <http://www.blendernation.com>
- <http://blendertotal.wordpress.com>
- <http://www.allanbrito.com>
- <http://www.tutorialblender.com.br>

Conteúdo da oficina:

- Apresentação geral do blender
- Modelagem
- Iluminação + materiais
- Animação e game engine

Teclas úteis para vista:

- 7 : vista de cima
- 1 : vista de frente
- 3 : vista lateral
- 0 : vista da camera

Teclas úteis para manipular objetos:

- G : mover (grab)
- R : rotacionar
- S : mudar tamanho

Teclas úteis para selecionar:

- A : selecionar / deselegionar tudo
- B : selecionar com retângulo
- C : selecionar com pincel

Teclas úteis para modelar (editmode):

- TAB : entrar / sair do editmode
- E : extrudar
- Ctrl + R : dividir quadrados
- Shift + K : cortar (knife)

Apresentação do Blender:

- O que é 3D para quem nunca fez
- O conceito de coordenadas
- A vista 3D do blender, zoom, pan, etc
- O conceito de mesh
- O sistema de janelas do blender
- User preferences

Modelagem:

- Adicionar objetos
- Object mode e Edit mode
- Vertices, Edges, Faces
- Editar componentes de objetos
- Extrudar, recortar

Iluminação e materiais:

- Adicionar camera
- Luzes
- Materiais
- Render
- Textures <http://www.texturise.com>

Animação e game engine:

- Conceito de frames
- Game engine