



---

## Blender

**Carga horária:** 48h

**Objetivo:**

Criar um portfolio de trabalhos do aluno em suas aulas práticas durante o curso, procurando as ferramentas mais eficientes para tanto. Mesmo sem conhecimento prévio na área de 3D, o aluno realizará os projetos passo-a-passo, conhecendo as ferramentas visualmente e aplicando-as de modo claro e objetivo.

**Públicos-alvo:** ilustradores, maquetistas, arquitetos, animadores de jogos e publicitários.

**Conteúdo**

- Interface e navegação: atalhos, visualização, camadas, cenas (scenes), salvamento, painéis, exportação e importação
- Manipulação de objetos: criar objetos, selecionar, duplicar, transformar, espelhar
- Câmera e renderização
- Criando um mesh: seleção, manipulação, extrusão, edição (vertex, faca/knife, face), subdivisão, merge, remove doubles, hide, reveal, select swap, bevel, set smooth, set solid
- Modificadores: lattice, subsurf, boolean, mirror, wave, decimate
- Criando texto em 3d no blender e importando de outros programas
- Curvas: bezier, convertendo para mesh
- Texturização: materiais, shaders (difuse e specular), halo, aplicação de textura, tipos e cores, alterando texturas, mapeamento UV, mapeamento Unwrap
- Iluminação: lâmpadas (sun, hemi, lamp, area, spot), ambient occlusion, iluminação de três pontos
- Ambientação: mist, stars e cor de fundo
- Animação: framerate, número de quadros, quadro-chave, timeline, animação com curvas



---

- Modelagem avançada: brush sculpter (técnica similar a programas como z-brush e mud-box)