

Título:	Introdução à Modelagem 3D utilizando o Blender – LAB. 005		
Instrutores:	Gunnar Correa Pereira Ferreira		
Carga Horária:	2 horas	Quantidade máxima de participantes	40
Pré-Requisitos:	Conhecimentos básicos em informática.		
Conteúdo Programático (Tópicos do Programa)			
<p>Introdução. Conceito de Modelagem e Histórico do Blender.</p> <p>Apresentação. Mostrar todo ambiente do Blender.</p> <p>Teclas de Atalho. Mostrar todas as teclas de atalho mais utilizadas.</p> <p>Modelar um objeto. Modelar uma caixa.</p> <p>Texturizar. Texturizar a caixa.</p> <p>Modelar e Texturizar. Modelar mais um objeto e texturizá-lo.</p> <p>Modelar um personagem. Criar um simples personagem que servirá como base.</p> <p>Fatiar Personagem. Fatiar os pedaços do personagem para ser feito a texturização.</p> <p>Texturizar personagem. Aplicar as texturas no personagem desenvolvido.</p> <p>Animação. Animar o personagem depois de modelado e texturizado.</p> <p>Exportação. Exportar projeto do personagem na qual poderá ser utilizado em outros softwares como Unity 3D.w</p> <p>Salvar projeto/Carregar projeto. Salvar projeto e carregar depois de tudo finalizado.</p>			
Resumo			
<p>O objetivo do minicurso é apresentar a estrutura e o funcionamento do software Blender 3D de forma conceitual e prática, focando a modelagem, texturização e exportação de um objeto 3D, mediante um programa gráfico de fácil utilização, open source e multiplataforma. As atividades do minicurso farão uso de exemplos práticos que visam trabalhar as habilidades dos cursistas no sentido de transpor objetos do mundo real para o computador através da ferramenta Blender.</p>			