

## Blender 3D V2.78 - Primeiros Passos

Carga horária: 14 horas

TreinaWeb Tecnologia LTDA  
CNPJ: 06.156.637/0001-58  
Av. Paulista, 1765 - Conj 71 e 72  
São Paulo - SP

### CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

#### 1 - Introdução ao Blender

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| ► Porque Blender? | Duração: 00:03:19 |
| ► Recursos        | Duração: 00:04:12 |

#### 2 - Primeiros Passos

- |                            |                   |
|----------------------------|-------------------|
| ► Configurando o Blender   | Duração: 00:02:51 |
| ► 3D Viewport              | Duração: 00:01:20 |
| ► Criação de objetos       | Duração: 00:01:25 |
| ► Seleção de objetos       | Duração: 00:01:32 |
| ► Atalhos de transformação | Duração: 00:03:23 |
| ► Pivô de manipulação      | Duração: 00:03:12 |

#### 3 - Modelagem

- |   |                   |
|---|-------------------|
| ► Faces, arestas e vértices                   | Duração: 00:09:32 |
| ► Modificadores básicos - Array               | Duração: 00:05:39 |
| ► Modificadores básicos - Boolean             | Duração: 00:05:46 |
| ► Modificadores básicos - Mirror              | Duração: 00:02:51 |
| ► Modificadores básicos - Subdivision Surface | Duração: 00:03:34 |
| ► Modificadores básicos - Lattice             | Duração: 00:02:03 |
| ► Modificadores básicos - Geral               | Duração: 00:02:38 |
| ► Criando uma taça de vinho                   | Duração: 00:26:06 |
| ► Criando uma corrente                        | Duração: 00:20:43 |

## 4 - Iluminação

► Iluminação no Blender	Duração: 00:08:21
► Iluminação Sun	Duração: 00:02:36
► Iluminação Spot	Duração: 00:03:46
► Iluminação Hemi	Duração: 00:02:47
► Iluminação Área	Duração: 00:03:29
► Objeto emissor de luz	Duração: 00:02:13
► Iluminação ambiente	Duração: 00:10:07
► Iluminação de produto	Duração: 00:08:21
► Iluminação dramática	Duração: 00:05:09
► Iluminação volumétrica	Duração: 00:04:44
► Importação de iluminação	Duração: 00:03:06

## 5 - Materiais e composição em Cycles

► Introdução aos nós	Duração: 00:13:54
► Mixando shaders	Duração: 00:09:06
► Metal	Duração: 00:12:21
► Emissor	Duração: 00:08:15
► Glass e displacement	Duração: 00:08:50
► Vertex paint	Duração: 00:11:36
► Tecido	Duração: 00:04:56
► Textura de lava	Duração: 00:07:35
► Textura complexa de lava	Duração: 00:14:02

## 6 - Texturas

► UV Mapping	Duração: 00:04:09
► UV Editor	Duração: 00:05:52
► Mapa UV de Objetos complexos	Duração: 00:05:29
► Indicação de recorte de relaxamento da malha	Duração: 00:11:45
► UV Paint	Duração: 00:14:12
► Pintura de textura 3D	Duração: 00:11:04
► Bake	Duração: 00:10:09

## 7 - Renderização

► Renderização	Duração: 00:07:49
► Render, dimensions e output	Duração: 00:07:42
► Sampling	Duração: 00:10:55
► Light paths	Duração: 00:11:57
► Composição	Duração: 00:20:46
► DOF	Duração: 00:04:25

## 8 - Escultura

► Fundamento da escultura	Duração: 00:09:25
► Simetria, curvas e Dyntopo	Duração: 00:06:47
► Mask	Duração: 00:06:01
► Stroke	Duração: 00:19:11
► Prática	Duração: 00:11:59
► Criando os Chifres	Duração: 00:13:46
► Detalhes e expressões	Duração: 00:11:20
► Brush com textura	Duração: 00:15:05
► Detalhes dos chifres	Duração: 00:02:27

## 9 - Pintura de escultura

► Mapa UV	Duração: 00:35:48
► Normal map	Duração: 00:07:57
► Paint color	Duração: 00:10:42
► Mix de camadas	Duração: 00:07:29
► Render cycles	Duração: 00:07:15

## 10 - Animação

► Fundamentos de animação	Duração: 00:10:11
► Modificadores e constâncias	Duração: 00:06:54
► Animação de câmera	Duração: 00:13:51
► Bouncing ball	Duração: 00:06:47
► Animação NLA	Duração: 00:07:00
► Animação NLA intermediária	Duração: 00:07:45
► Keyframes em propriedades e modificadores de curvas	Duração: 00:09:47

## 11 - Animação avançado

► Introdução ao sistema de som	Duração: 00:04:09
► Objeto transformador	Duração: 00:07:10
► Sound Key	Duração: 00:06:46
► Parâmetros de iluminação	Duração: 00:06:14
► Parâmetros de cor	Duração: 00:09:57
► Render	Duração: 00:08:22

Ficou alguma dúvida em relação ao conteúdo programático?

Envie-nos um e-mail [clicando aqui](#).