



<https://www.blender.org/2-8>

<https://www.blendswap.com>

<https://developer.blender.org/T55162>

**V 1.0**

Nesse documento, mostro algumas das novidades e recursos do Blender 2.80. O intuito aqui é auxiliar novos aventureiros, mais especificamente meus alunos.

Em caso de dúvidas e sugestões, acesse meu site e me envie uma mensagem por lá, responderei o mais breve possível.

Ressalto que aqui você não encontra todos os atalhos, e sim os que utilizo em meus cursos e também no dia a dia.

<http://gunnarcorrea.com>

<https://satellasoft.com>





# Resumo

Nesse documento apresento alguns dos vários recursos e novidades do Blender, mais especificamente, da versão 2.80.





Até a data atual, o Blender encontra-se em desenvolvimento, e possui uma versão beta, então, não recomendo que você utilize essa versão em ambientes de produção, já que pode apresentar falhas.















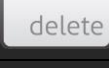







O download pode ser feito diretamente no próprio site do Blender, e com suporte para **Linux, Mac e Windows**. Acesse <https://www.blender.org/2-8> e navegue até a download.

## Atalhos do Mouse

Tecla	Ação
	Seleciona objetos/malhas.
	Abre a caixa de opções.
	Aproxima e afasta o Zoom.
	Gira em torno do centro da tela.

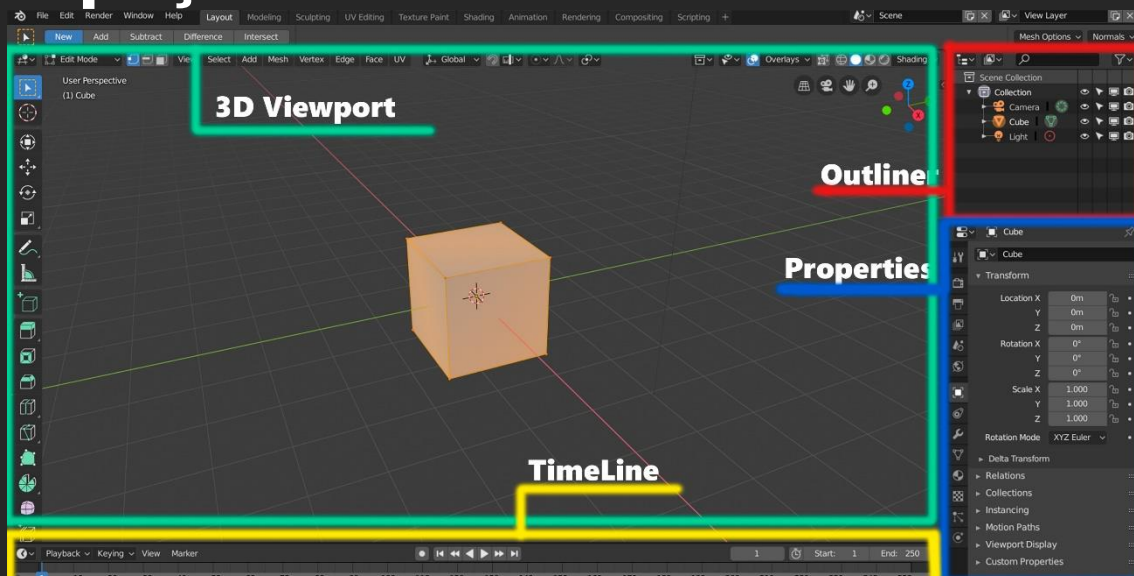
## Atalhos do Teclado

Tecla	Ação
	Seleção.
	Escala.
 + Eixo	Escala no eixo especificado.
	Rotacionar.

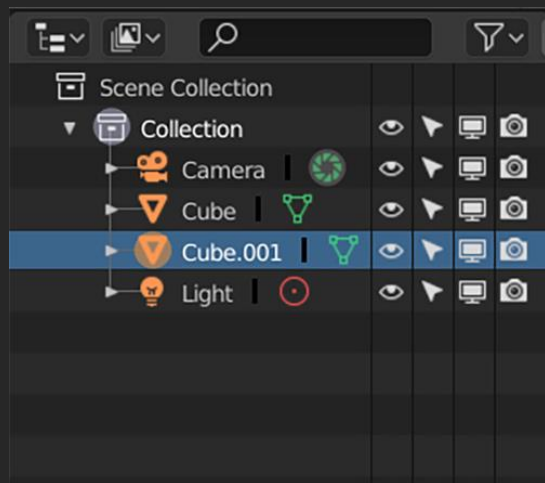
 + <b>Eixo</b>	Rotacionar no eixo especificado.
	Move.
 + <b>Eixo</b>	Move objeto no eixo especificado.
	Seleciona o Shading Mode.
	Move para uma coleção.
	Cria área de seleção.
	Brush de seleção.
	Seleciona os vértices interligados.
	Abre a seleção de visão.
	Insere um Quadro Chave/Key Frame.
	Aproxima o Zoom do objeto selecionado.
	Separa de parentesco.
	Extrusão.
	Abre caixa de Unwrap.
	Deleta.
	Visão frontal.
 + 	Visão de trás.
	Visão da direita.
 + 	Visão da esquerda.
	Perspectiva/Ortogonal.

7	Visão de cima.
control + 7	Visão de baixo.
shift + A	Adicionar.
shift + S	Snap.
shift + N	Recalcula as normais.
shift + D	Cria um clone.
control + Z	Reverte a última ação.
control + J	Juntar partes.
shift + 	Mova a visão da janela.
tab	Intercala modo de edição/objeto.
control + R	Faz recorte na malha.
control + R + 	Aumenta o número de recortes.

# Espaço de trabalho



# Collection






No Blender 2.80, não temos mais as Layers, agora trabalhamos com as Collections, o que é a mesma coisa porém aprimorada.

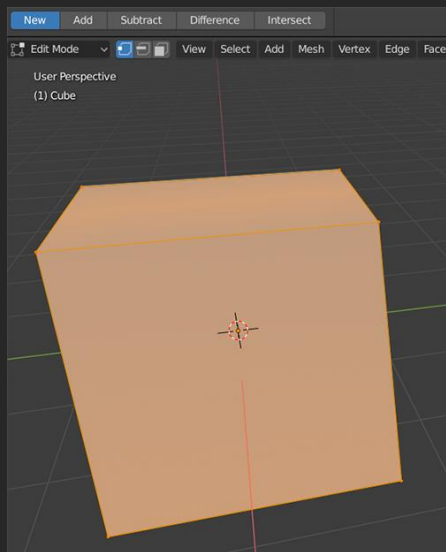
Podemos criar quantas Collections necessitarmos, e com elas, agrupar diferentes objetos e recursos.

Clicando com o botão direito do Mouse sobre o Outliner, clique em New para adicionar uma nova Collection. Para deletá-la, selecione e pressione a tecla Delete.




Logo à frente dos objetos e até mesmo do nome da Collection, temos quatro ícones, que são:

Botão	Ação
	Exibe/Oculta, clicando com o CTRL, desabilita todos e exibe em modo isolado.
	Habita/Desabilita a seleção.
	Exibe/Oculta no modo de Renderização.

# Edit Mode

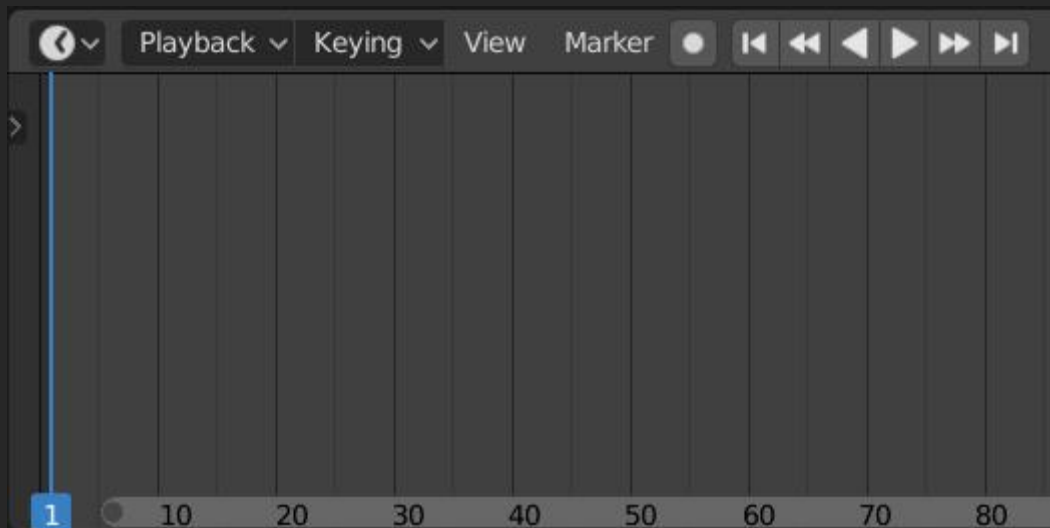


Pressionando a tecla TAB, você entra no modo de edição, assim pode fazer qualquer ajuste na malha. Na parte superior do editor, você encontra três ícones, que são eles:

Botão	Ação
	Seleção de vértice/ponto (em azul mostra qual o modo de seleção atual).
	Seleção de aresta/linha.
	Seleção de face/plano.

# Timeline

A nova Timeline permite ajustar os quadros chaves diretamente nela. Cuidado para não bagunçar a sua animação, pois agora os atalhos fazem ações sem nenhuma dificuldade.



Tecla	Ação
	Move os quadros chaves na linha do tempo quando selecionados.
	Move a agulha para o local desejado.
	Ajusta o Zoom.
	Ajusta a visão no eixo X e Y.

No centro da Timeline temos os controles de reprodução, que são eles:

Tecla	Ação
	Quando ativado cria automaticamente os quadros chaves com as movimentações do objeto selecionado.
	Move a agulha para o primeiro quadro.
	Move a agulha para o quadro anterior.
	Reproduz a animação de trás para frente/anti-horário.





Reproduz a animação para frente/horário.



Move a agulha para o próximo quadro.



Move a agulha para o último quadro.

Para alterar qualquer uma das três opções acima, basta clicar e digitar um novo valor.

Tecla	Ação
120	Exibe em que quadro a agulha se encontra.
Start: 1	Exibe em que quadro se inicia as animações,
End: 103	Exibe em que quadro se finaliza as animações.

## Recursos sugeridos

**Blender Brasil:** <https://www.facebook.com/groups/660610467336678>

**Game Developer Students:**

<https://www.facebook.com/groups/240876573116569>

**Discord:** <https://discord.gg/xGRyS74>

**Desenvolvimento 3D com Unity:** <https://www.udemy.com/desenvolvimento-de-jogos-3d-com-unity-2017>

**Cenários com Blender:** <http://udemy.com/criando-cenarios-com-unity-e-blender>

**Introdução Probuilder:** <https://www.udemy.com/introducao-ao-unity-probuilder>

**Animações com Unity:** <https://pay.hotmart.com/N7280373M?off=5dwm6s4x>

**Academy SatellaSoft:** <https://academy.satellasoft.com>

**SatellaSoft:** <https://satellasoft.com>

**Youtube:** <https://www.youtube.com/satellasoft1>

**Gunnar Correa:** <http://gunnarcorrea.com>

**Obrigado**