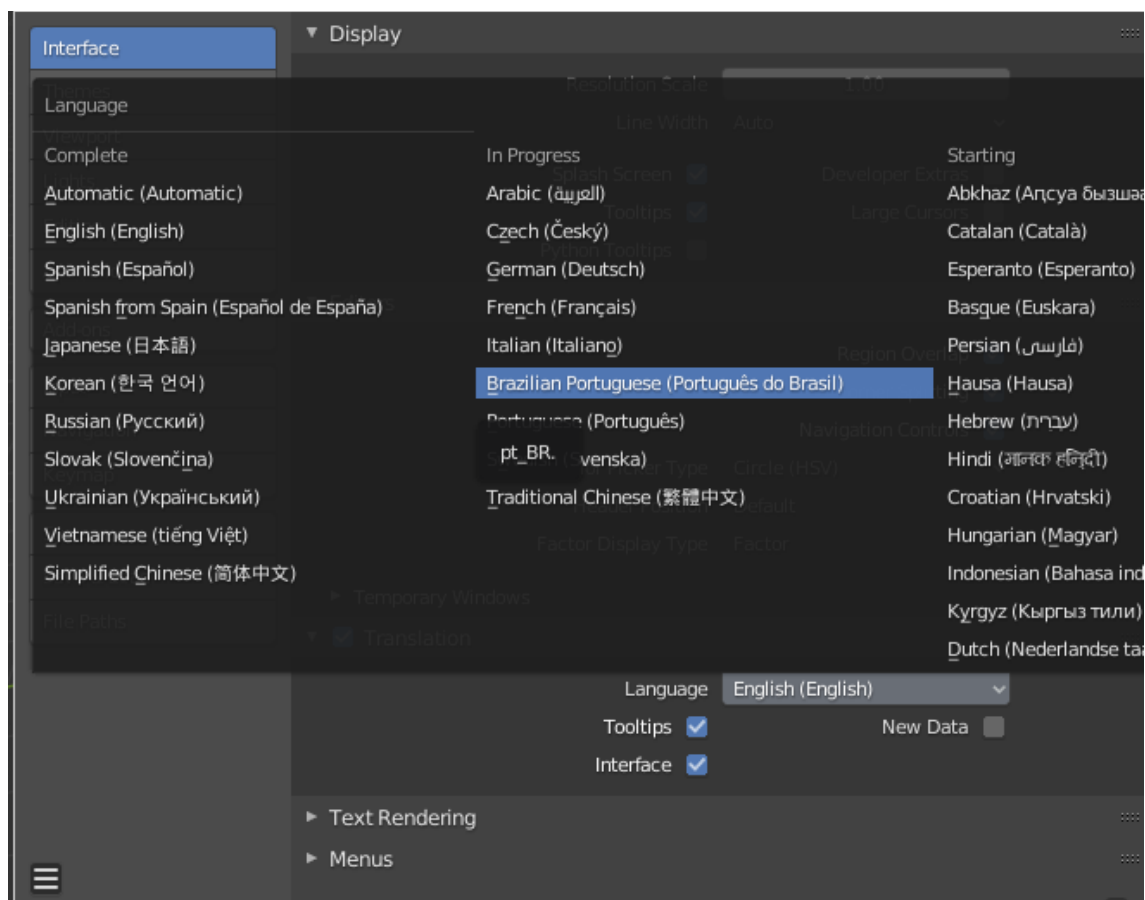
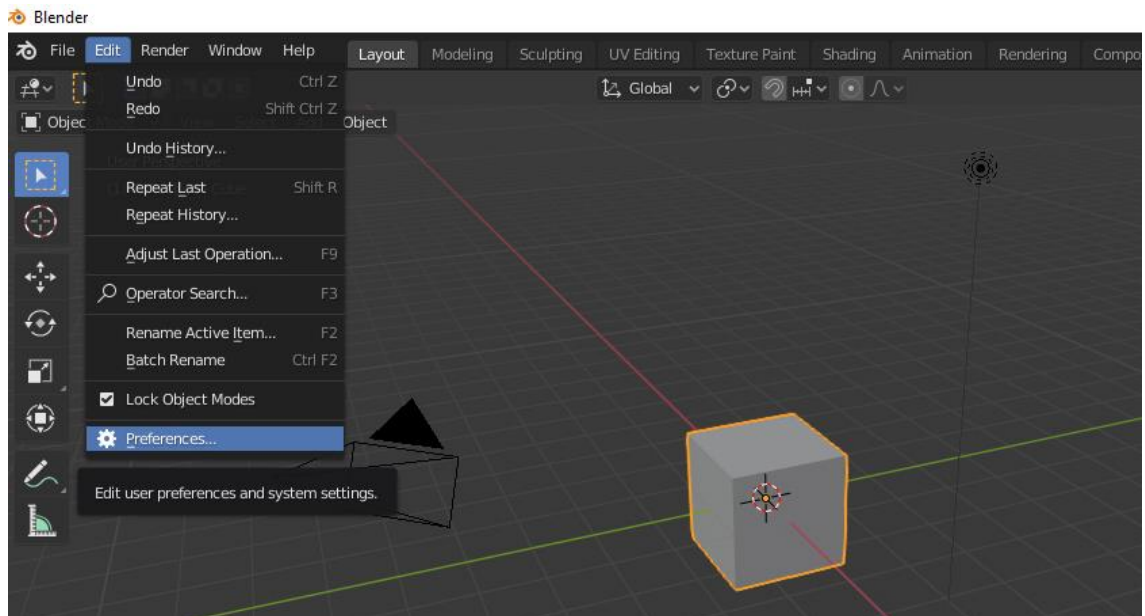


Primeira Aula Blender, do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=-ig3TN7mrw>

Introdução ao Blender.

Colocar em Português



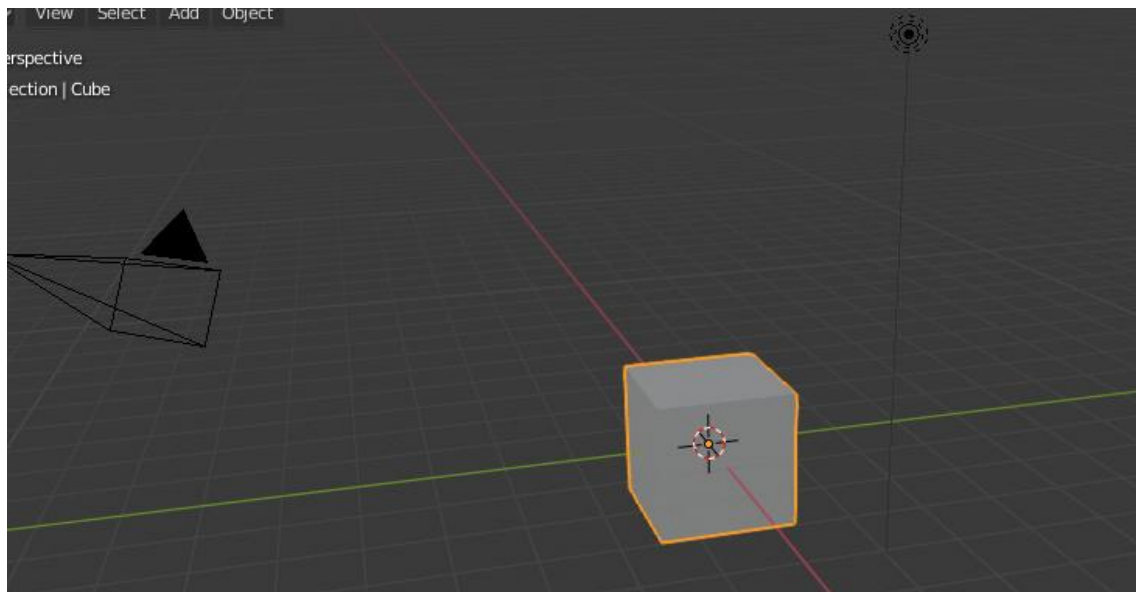
Navegação

A navegação são uma série de comandos e teclas de atalhos para nos movimentarmos no espaço da tela 3Dview. Isso vai nos facilitar em trabalhos futuros de construção de objetos na cena

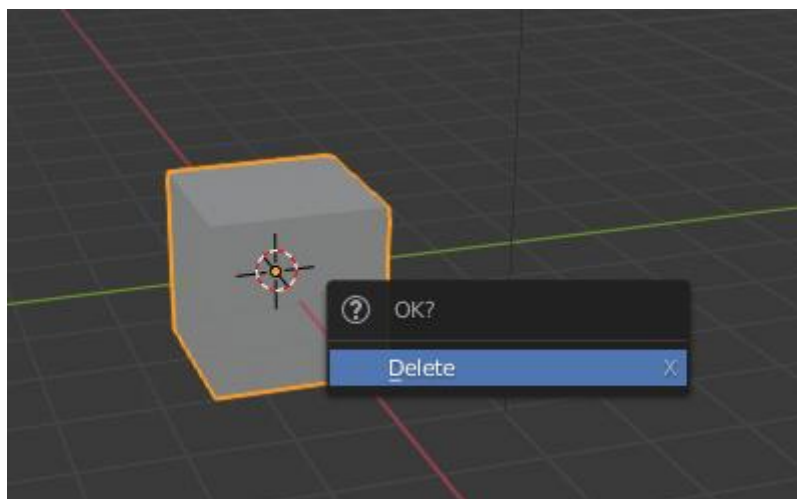
Pressionando o botão do meio do mouse

Movimenta a Cena.

Agora, com o botão esquerdo do mouse selecione o cubo, resulta em

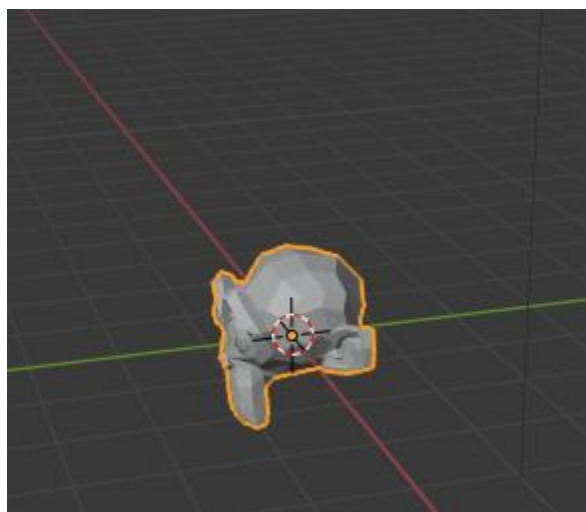
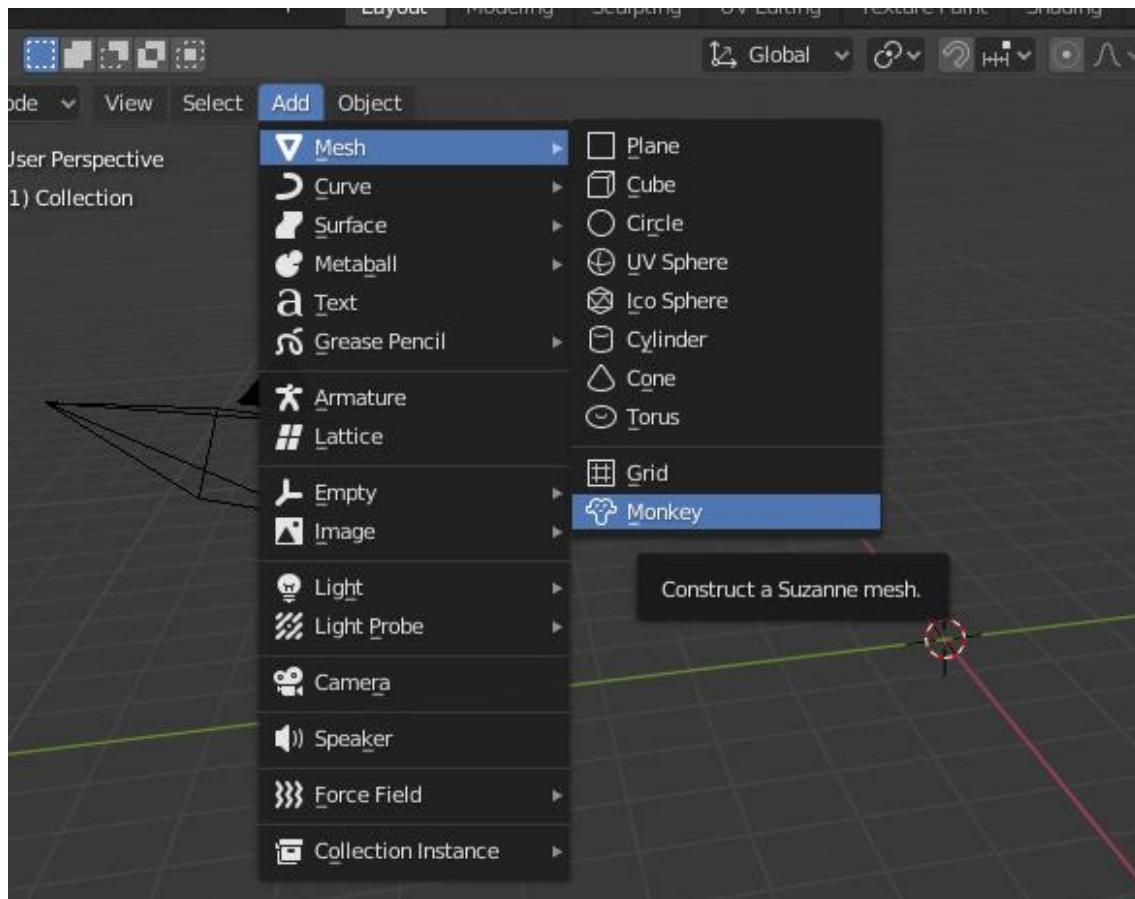


Clique em X, para deletar o cubo, aparece

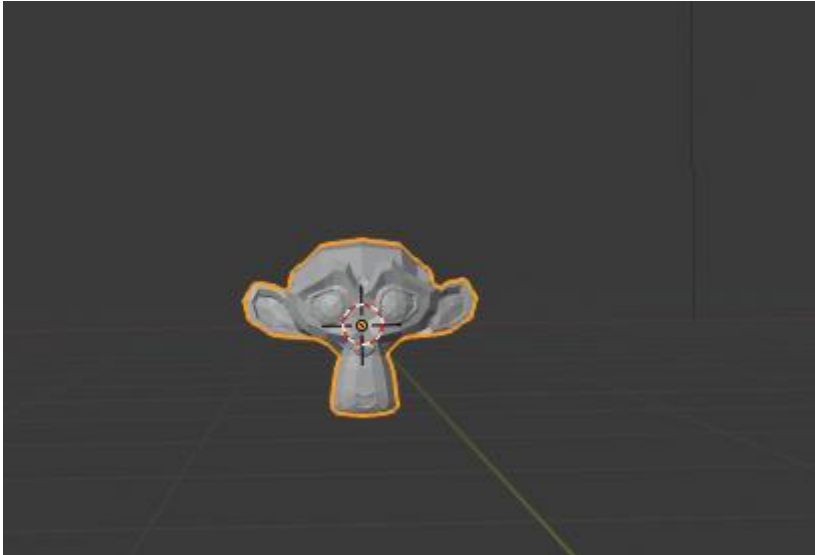


Confirme e delete.

Agora vamos adicionar a macaquinha suzanne no ambiente 3D



Agora pressionando o botão do meio do mouse, vamos movimentar a cena para colocar a macaquinha de frente, como mostrado a seguir. Posso fazer isso também rotacionando em relação ao eixo dos Z, bastando clicar em RZ.



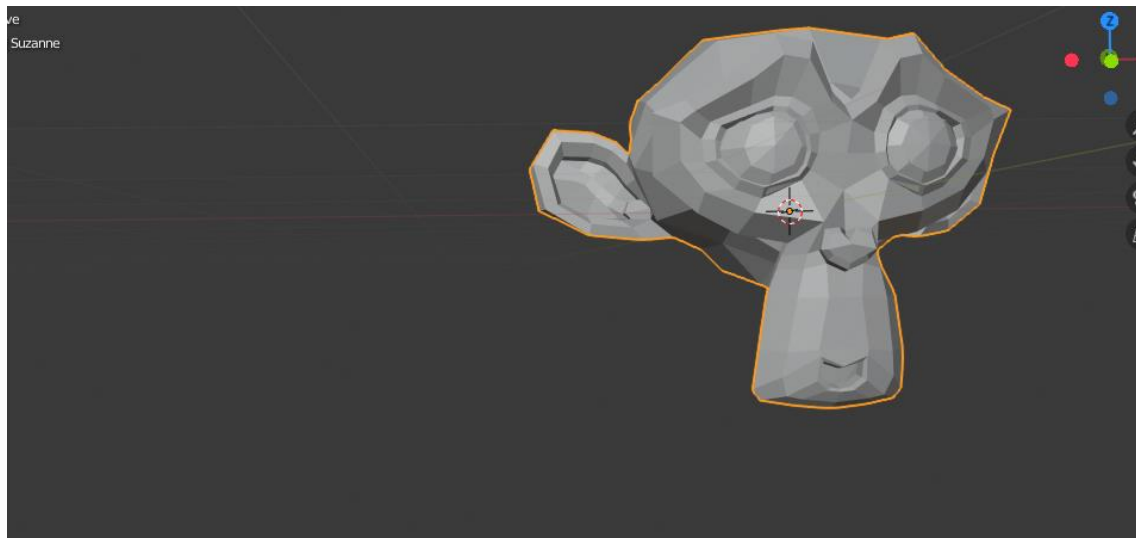
CRTL + Pressionando o botão do meio do mouse

Aproxima e afasta a cena.



Shift + Pressionando o botão do meio do mouse

Mover a cena, para esquerda, para a direita, para cima e para baixo



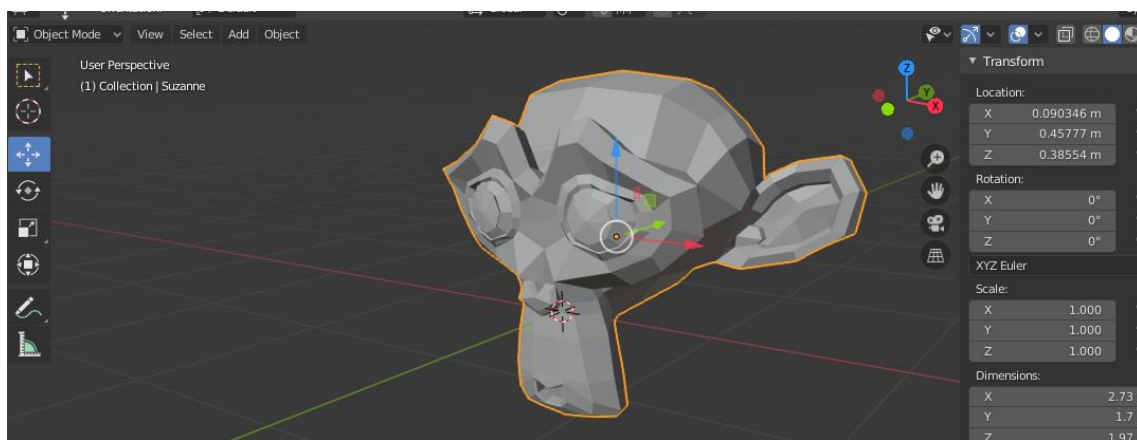
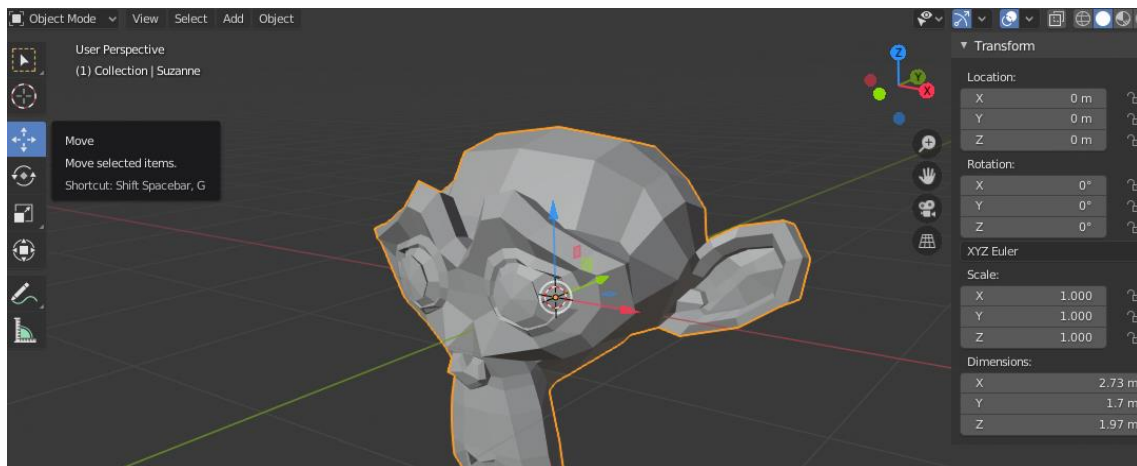
Transformações geométricas (Translação, rotação e escala)

Para verificar detalhes importantes **clico em N**, para abrir a janela de propriedades, resultando em



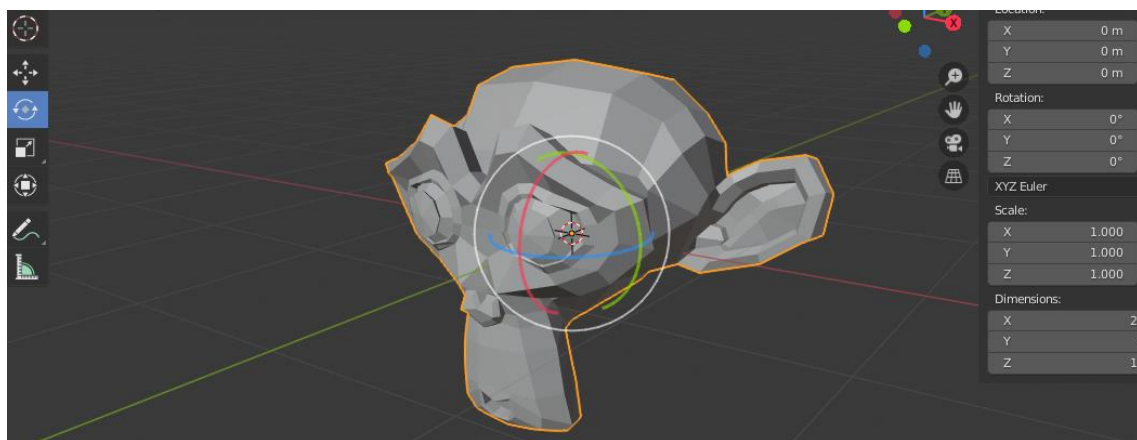
A translação no Blender, é chamada de Localização.

Translação em X, Y ou Z



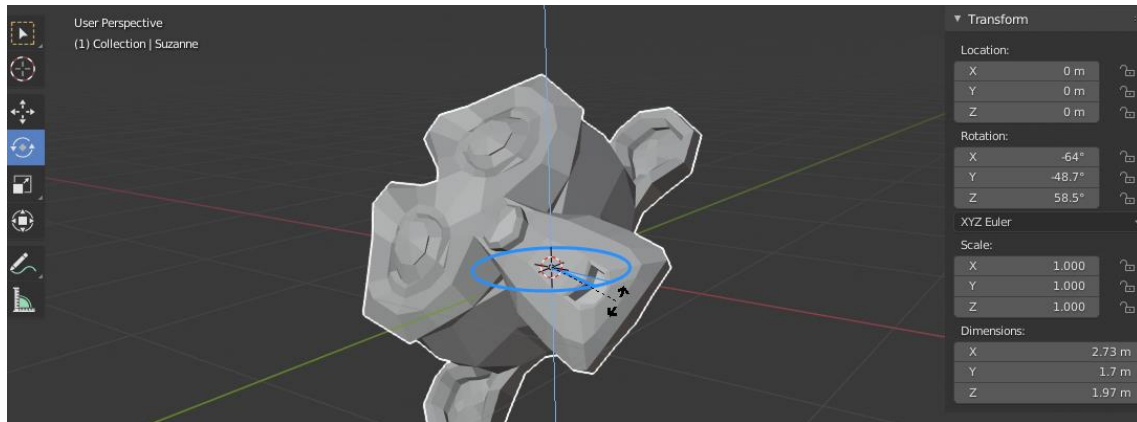
Mover pelas **setas** ou na **janela de propriedades**, ou pela tecla de atalho **G**, ou **GX**, **GY** ou **GZ**.

Rotação em X, Y ou Z



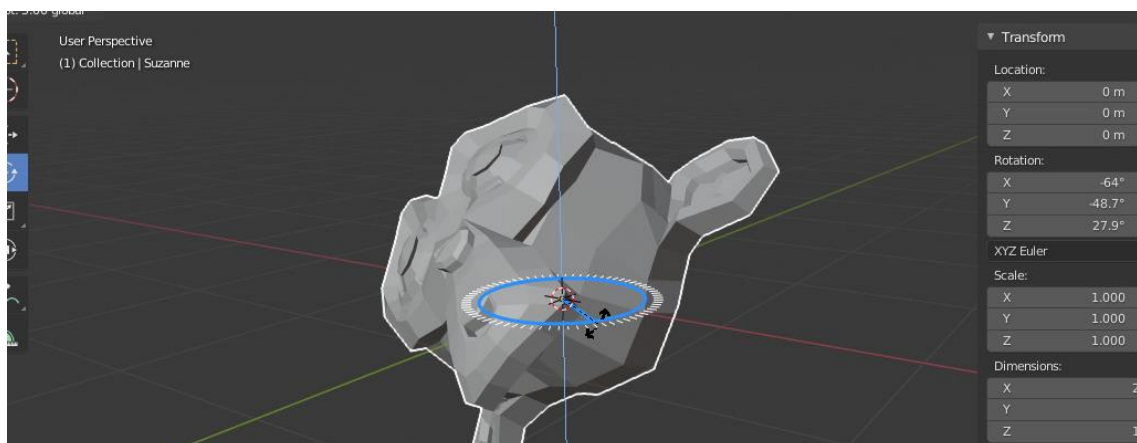
Na **Linha branca rotacional** nos três eixos ao mesmo tempo.

Rotacionar pelas **linhas** ou na **janela de propriedades**, ou pela tecla de atalho **R**, ou **RX**, **RY** ou **RZ**.

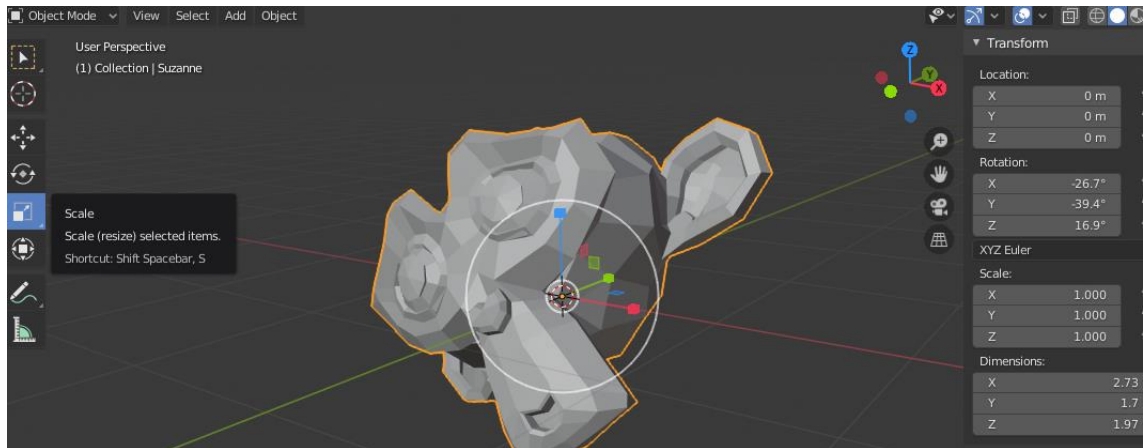


Rotacionando no eixo dos Z (o azul)

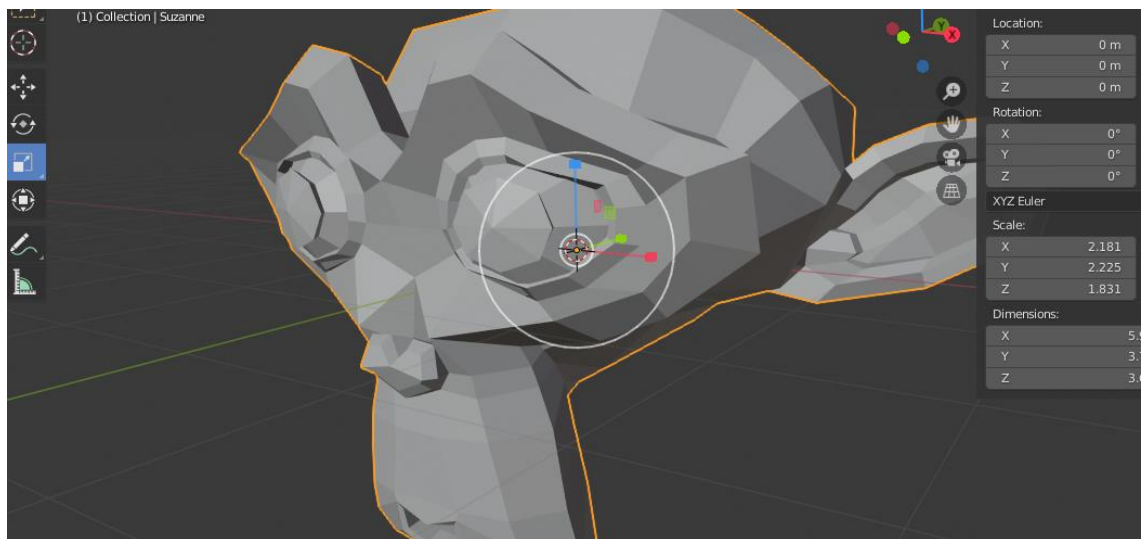
Clicando em CTRL, giro em ângulos específicos, como 5 graus



Escalonar em **X**, **Y** ou **Z**

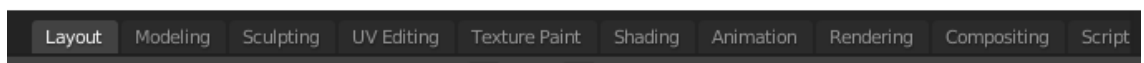


Escalonar pelas **linhas com quadradinhos** ou na **janela de propriedades**, ou pela tecla de atalho **S**, ou **SX**, **SY** ou **SZ**, ou **shift SX**....

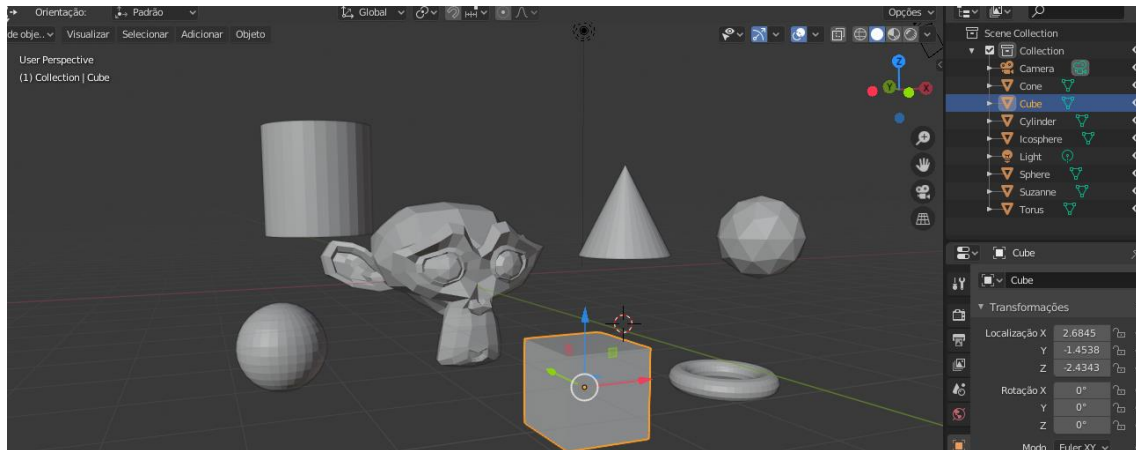


A linha branca escala nos três eixos ao mesmo tempo.

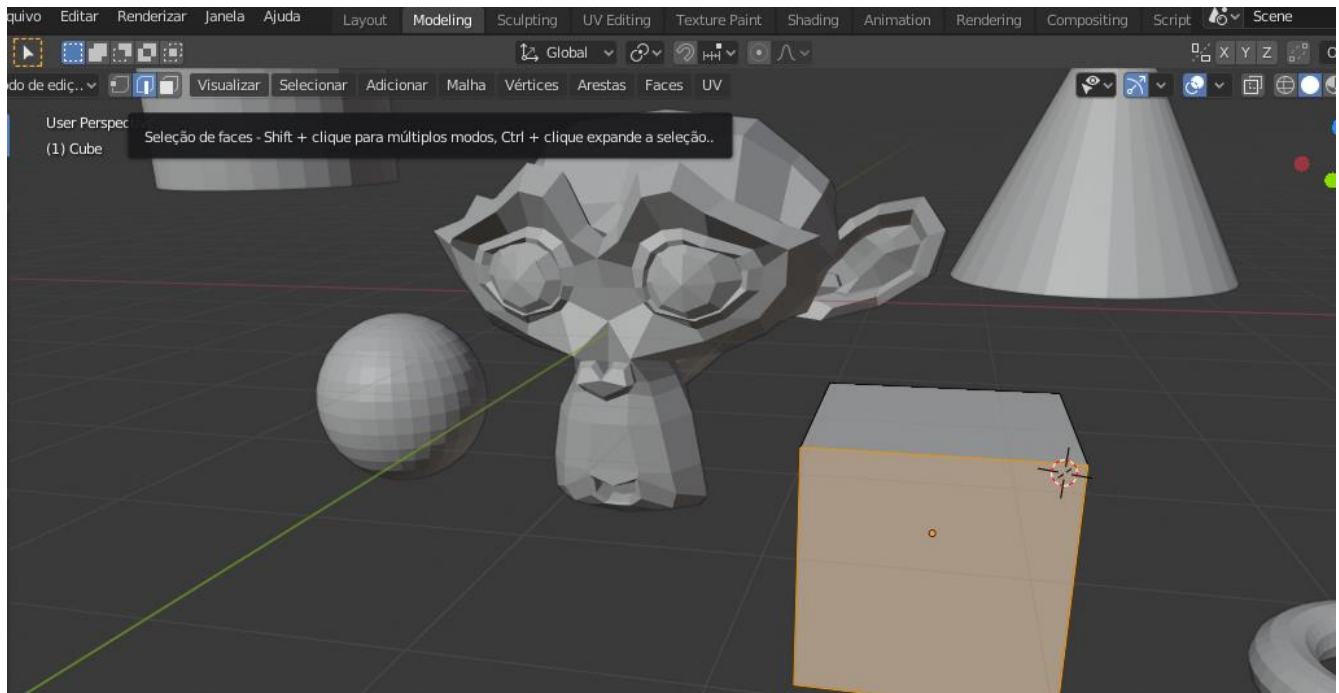
Módulo de Layout



Adicionar diversos objetos



Módulo Modeling

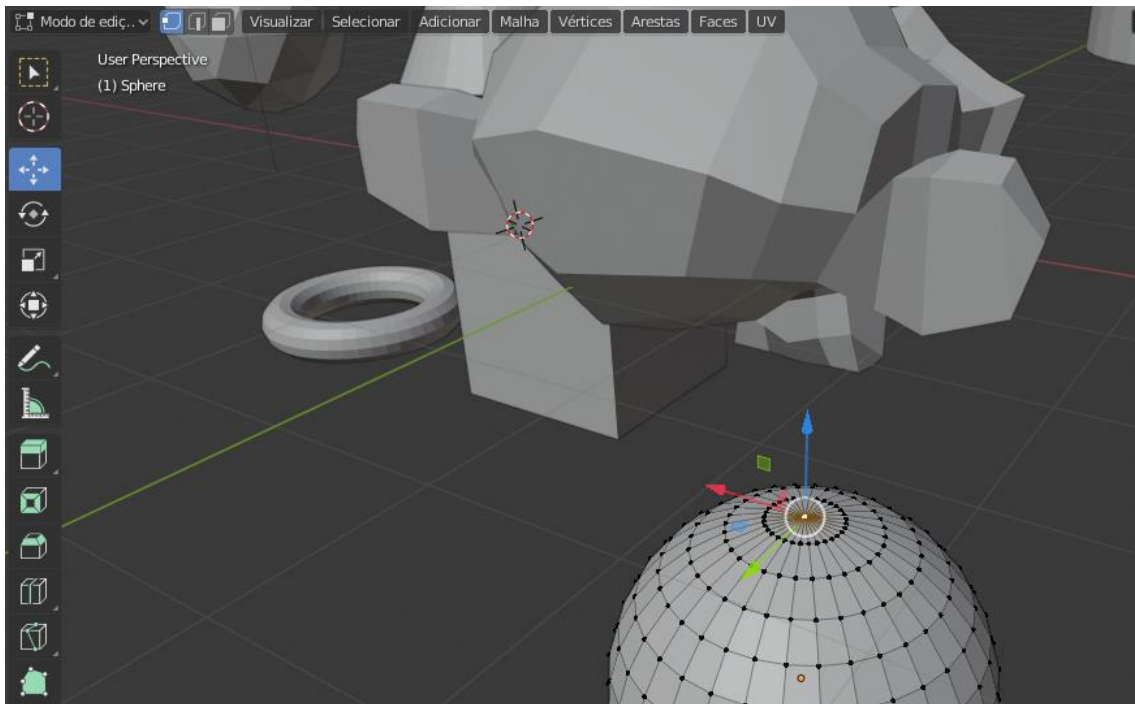
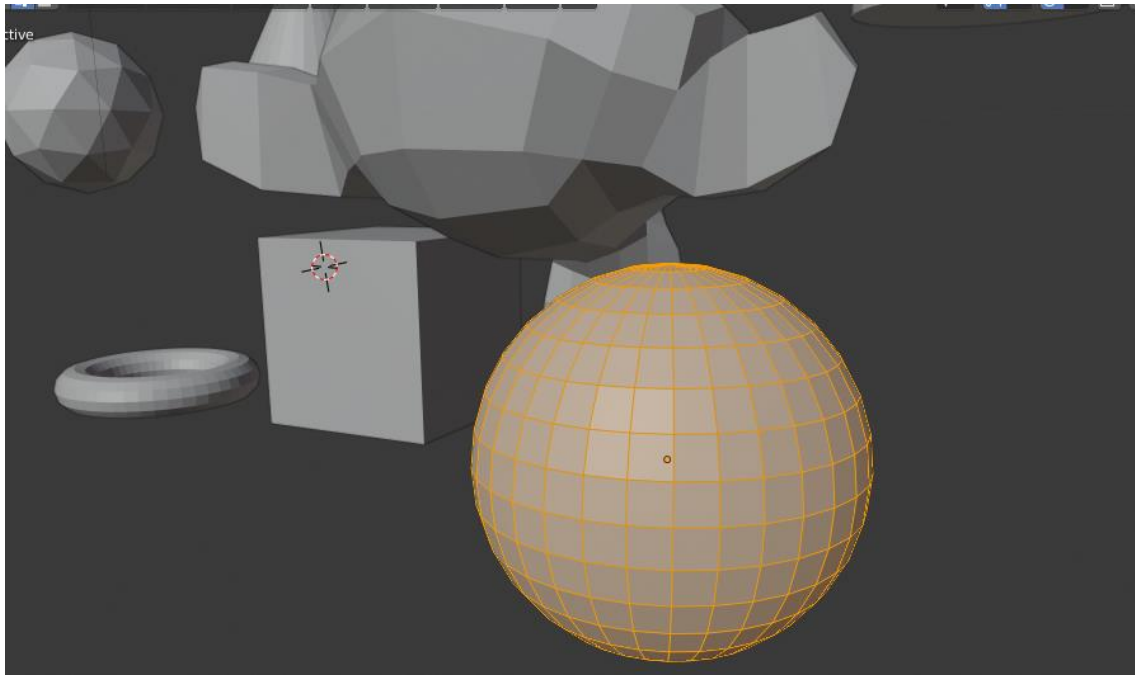


Modificar a forma dos objetos só pela geometria sem mudar a sua topologia.

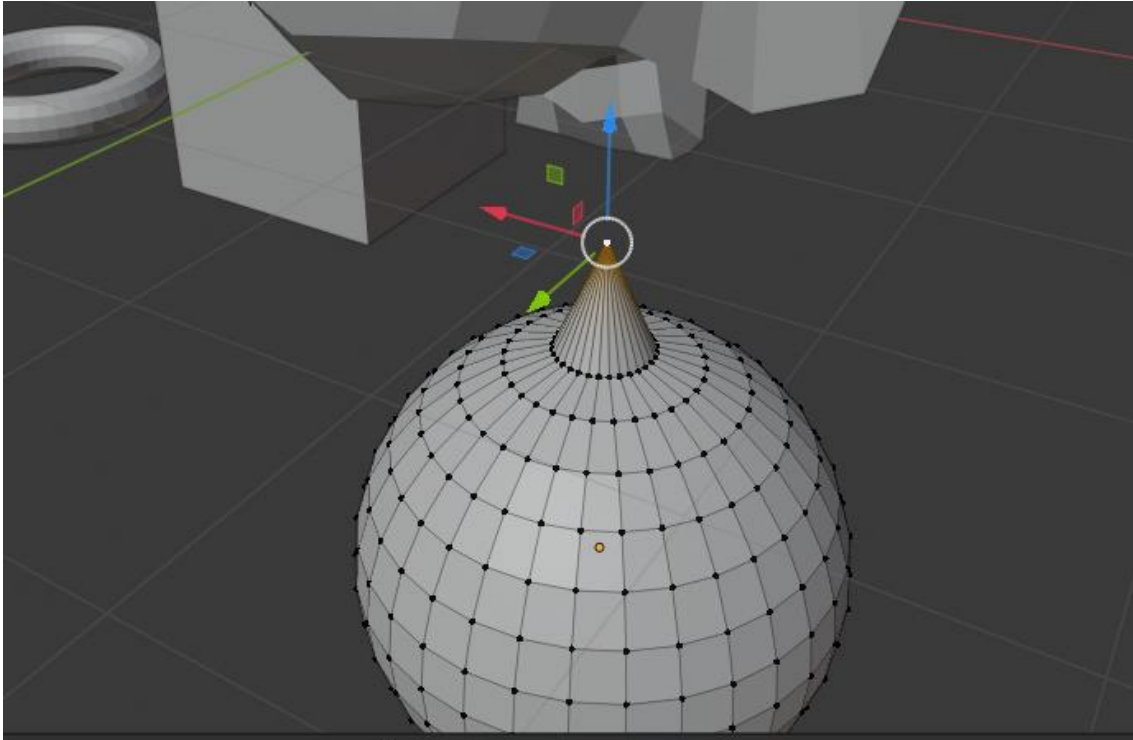
Nesse caso, no Módulo Modeling, uso as transformações geométricas(translação, rotação e escala).

Vamos mudar a forma da esfera.

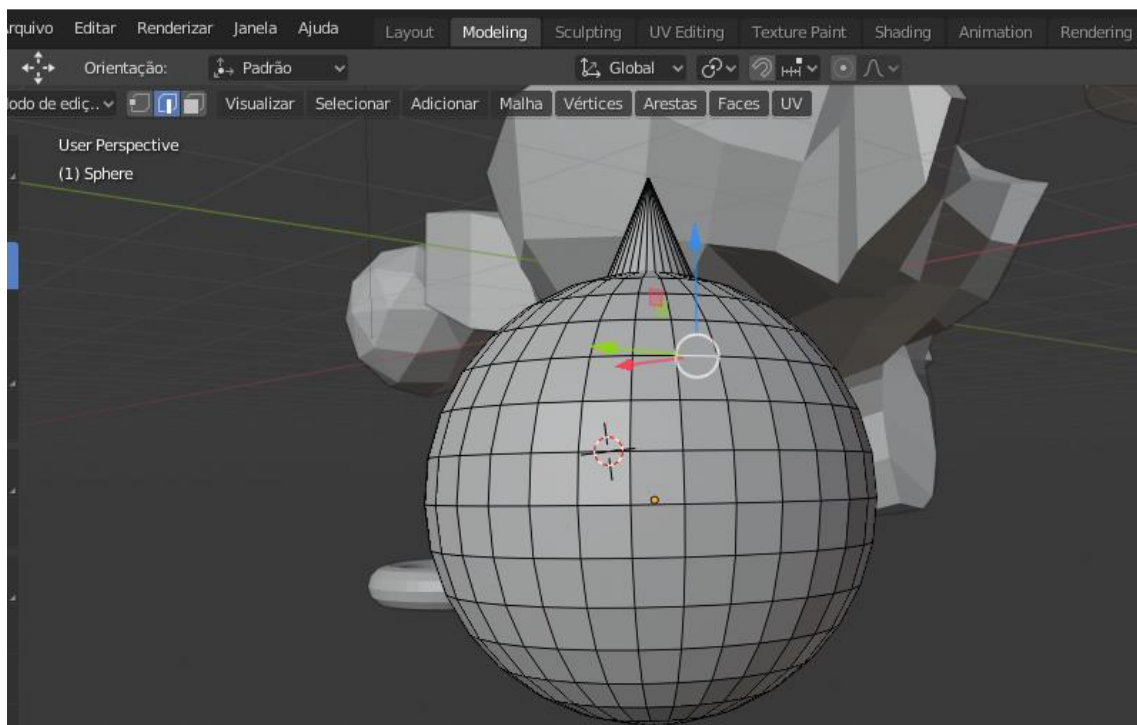
Vou para o módulo Layout e seleciono a esfera, depois volto para o módulo Modeling resultando em:



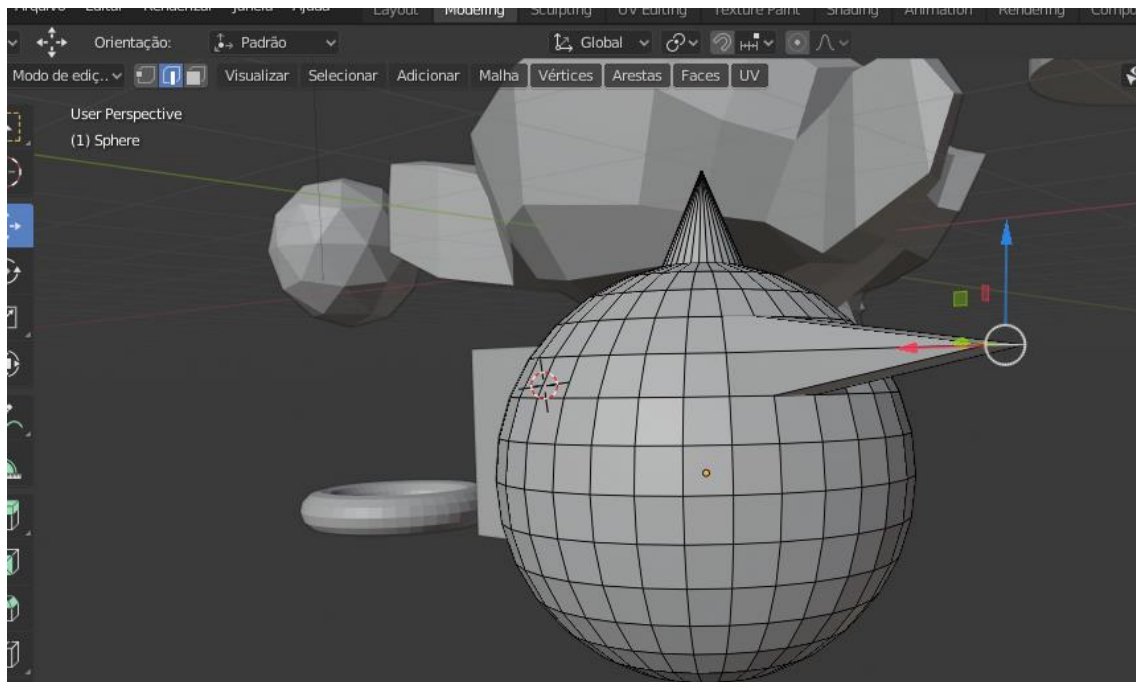
Selecionei o vértice mostrado acima e agora vou fazer uma translação desse vértice para cima, resulta em:



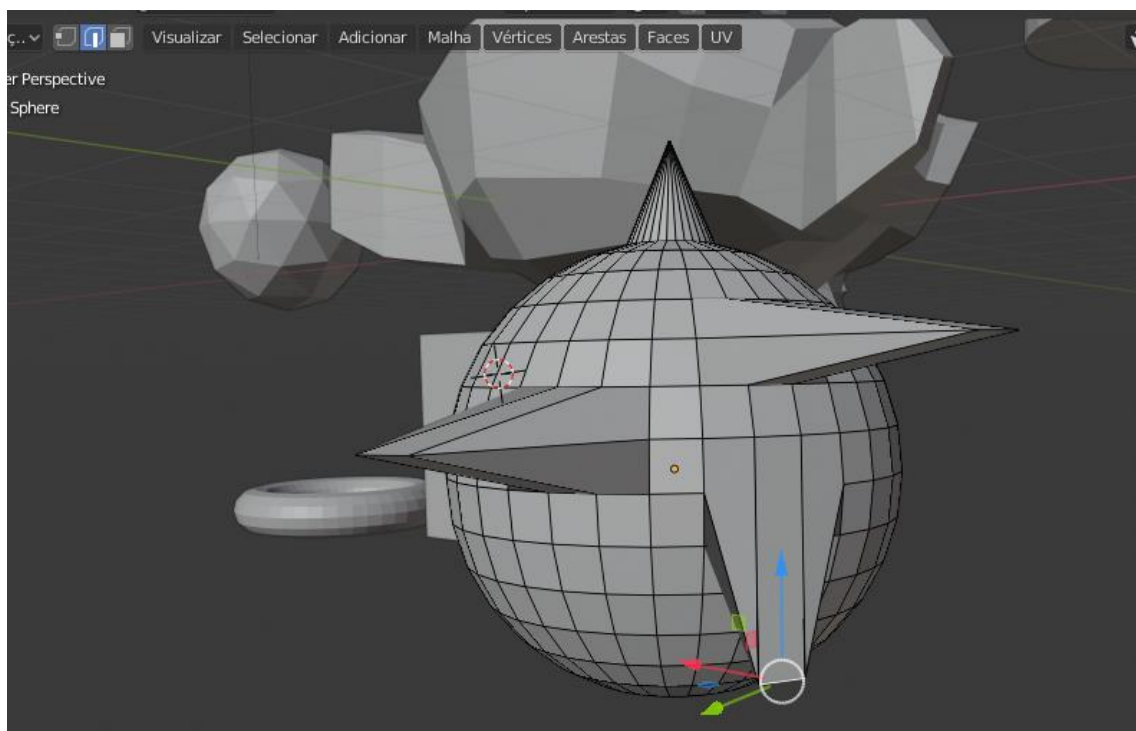
Agora vou selecionar uma aresta, como mostrado



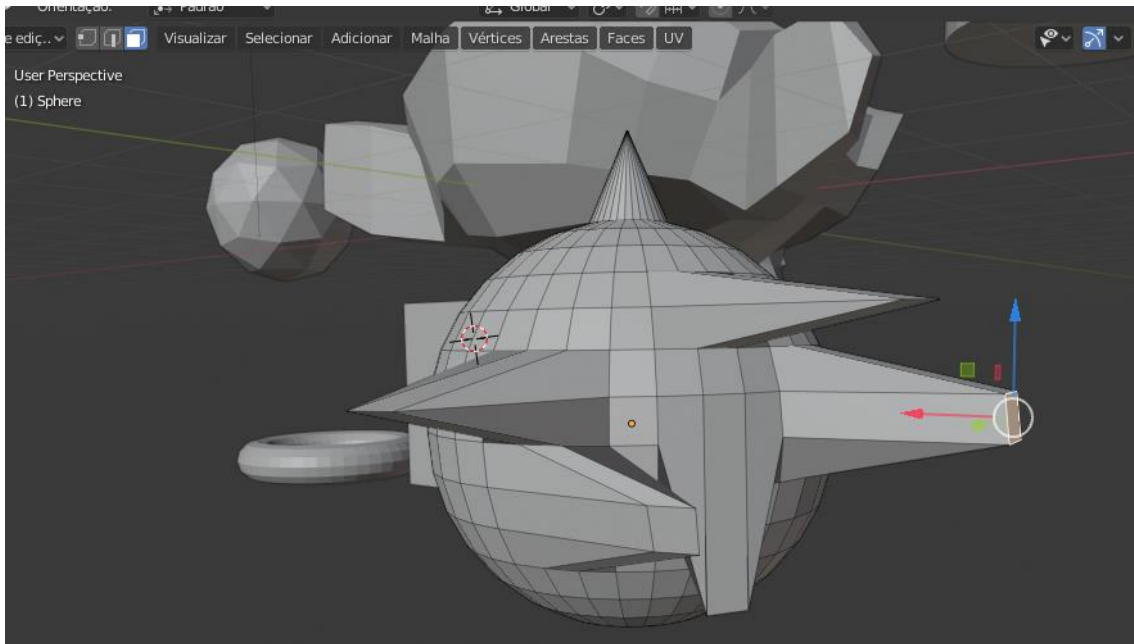
Agora vou trasladar essa aresta no eixo x, resultando em



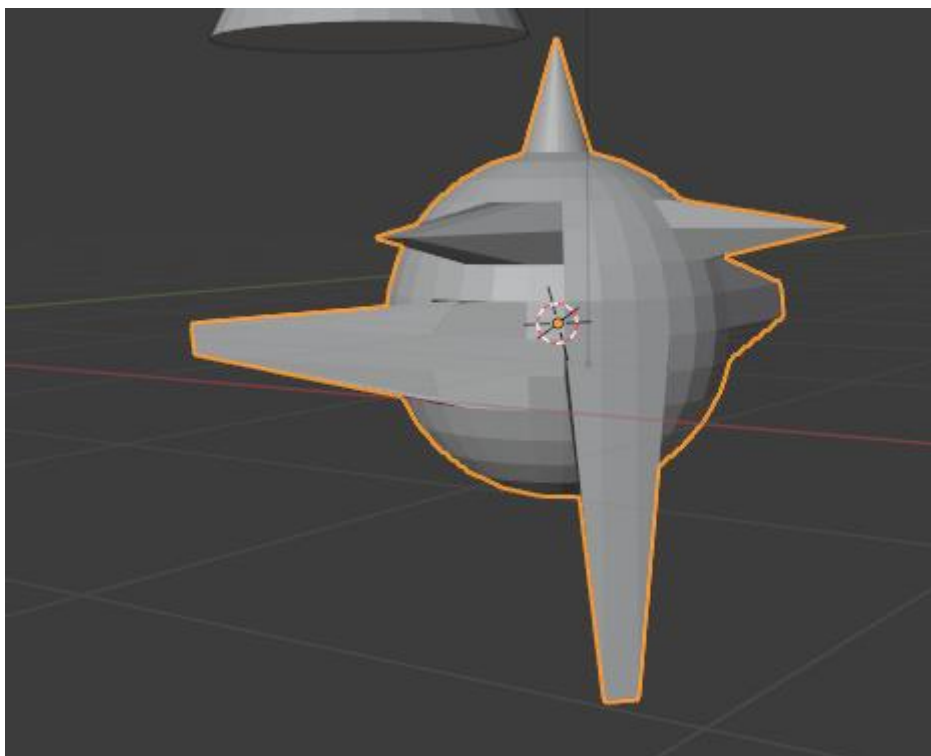
Agora vamos escolher mais duas arestas e trasladar, uma no eixo y e outra no eixo Z, resultando em:



Agora vamos seleccionar duas faces e mover, resultando em:

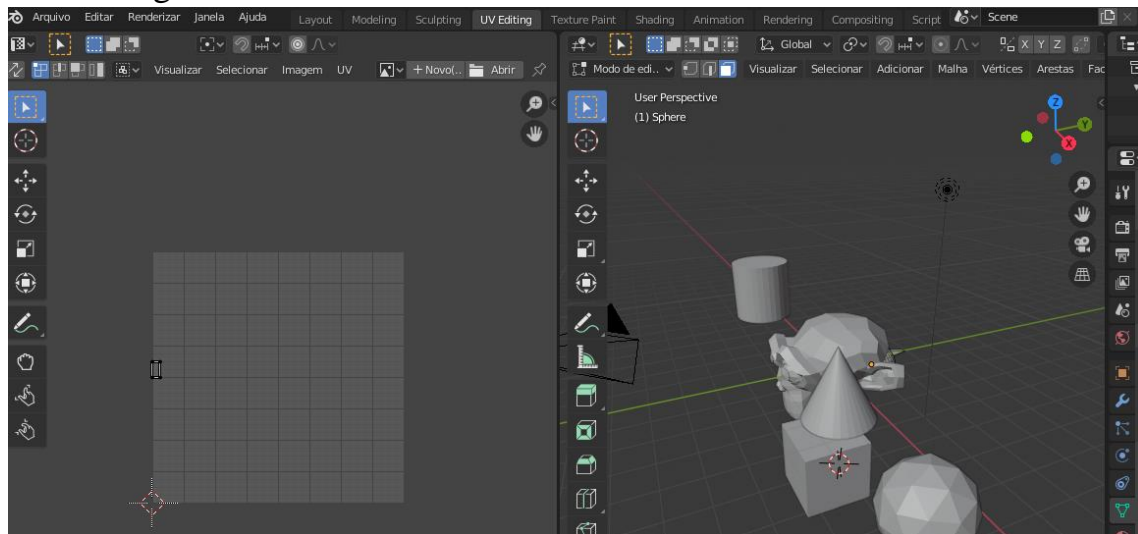


Volte para o módulo layout, e veja como ficou a nossa esfera modificada

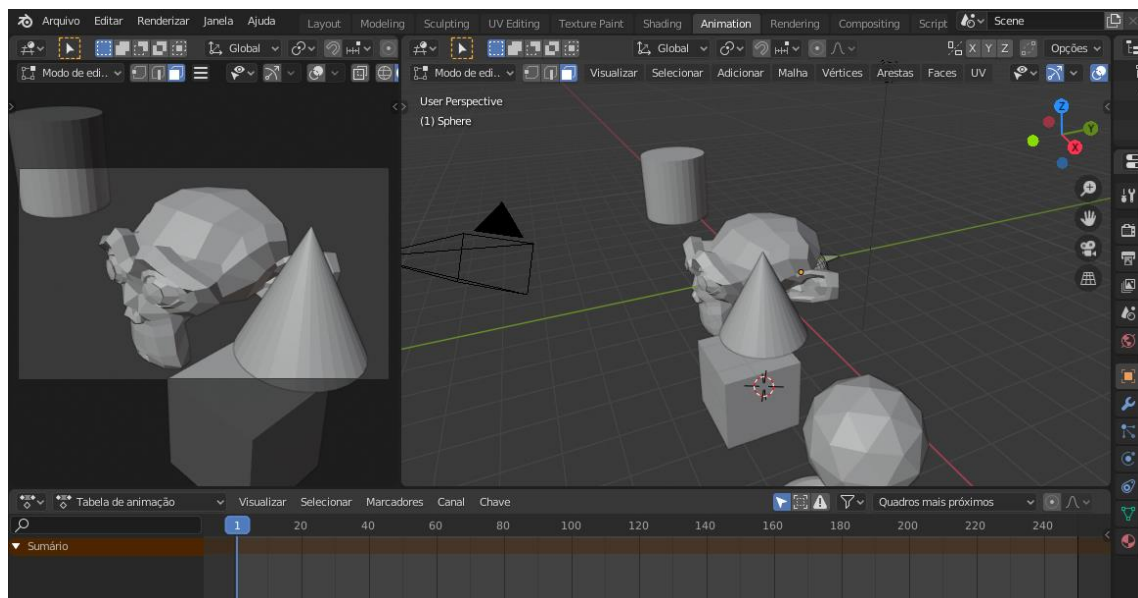


No nosso curso deveremos ver alguns dos módulos, mas não todos,

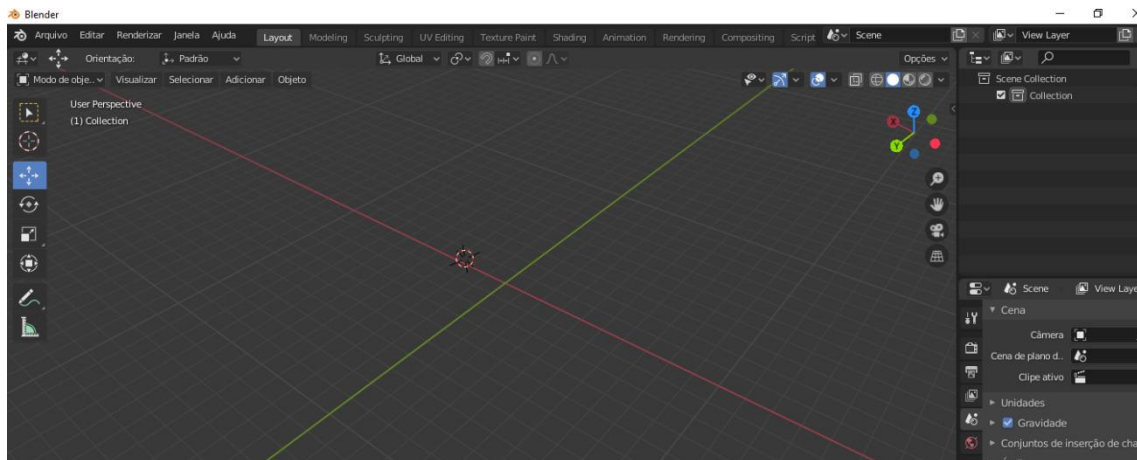
UVEditing



Animação

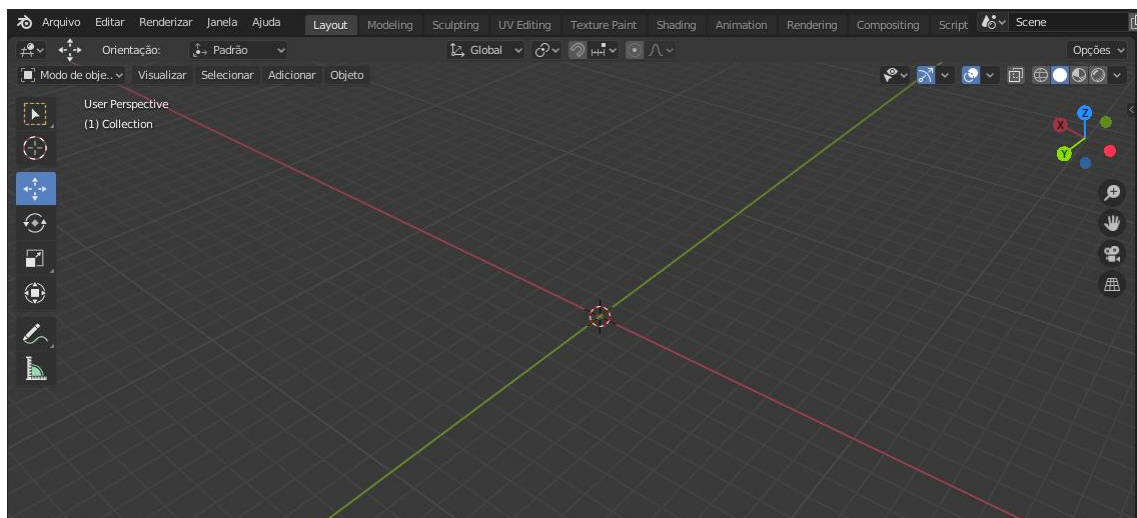


Vamos voltar para o módulo Layout, clicar em A, que seleciona todos os objetos e depois em X para apagar todos os objetos, resultando em:

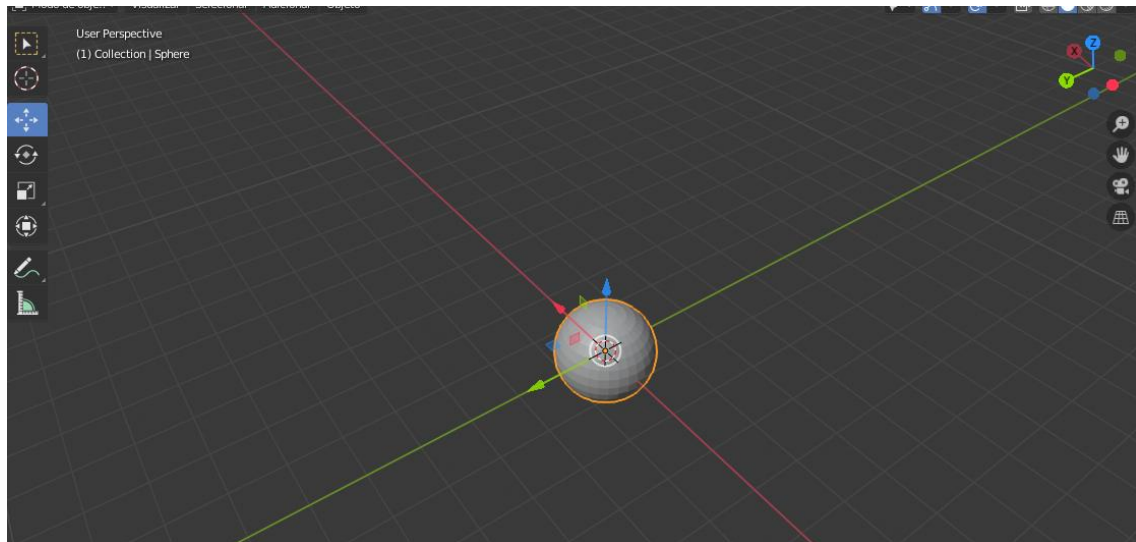


Com a tela limpa e usando só o módulo Layout vamos fazer um boneco com o que já foi apresentado.

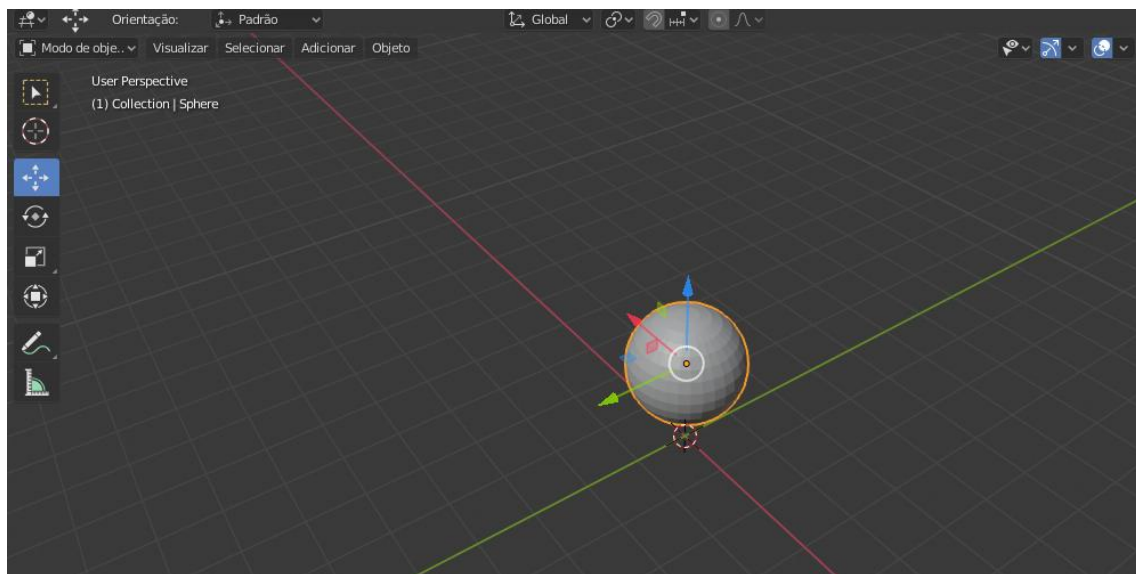
Inicialmente vamos colocar o curso no centro dos eixos com a tecla de atalho shift + C, resultando em



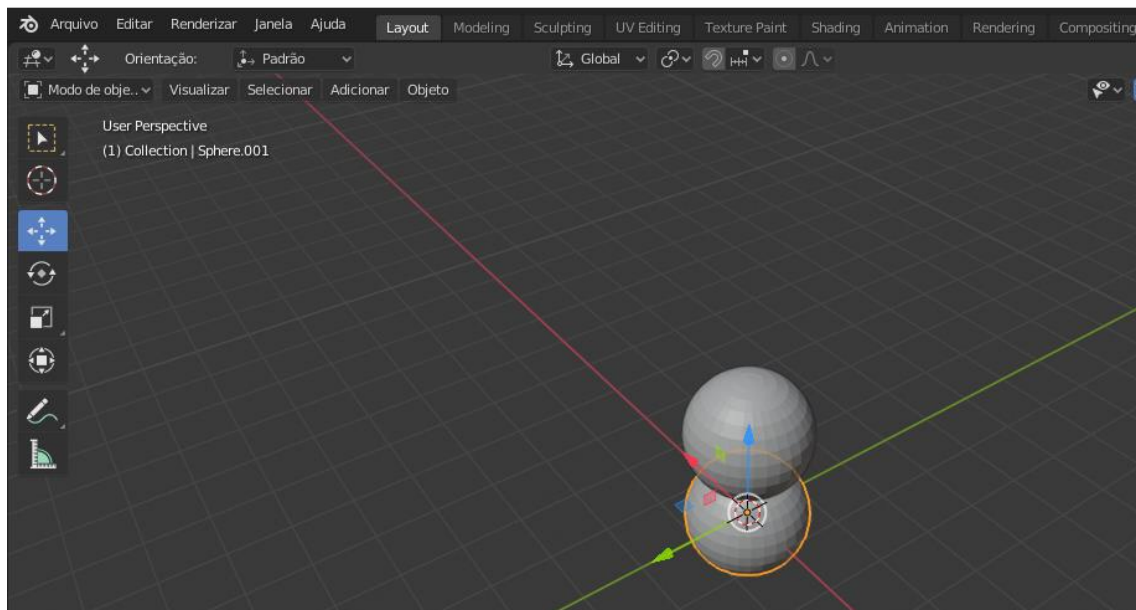
Agora vou adicionar uma esfera



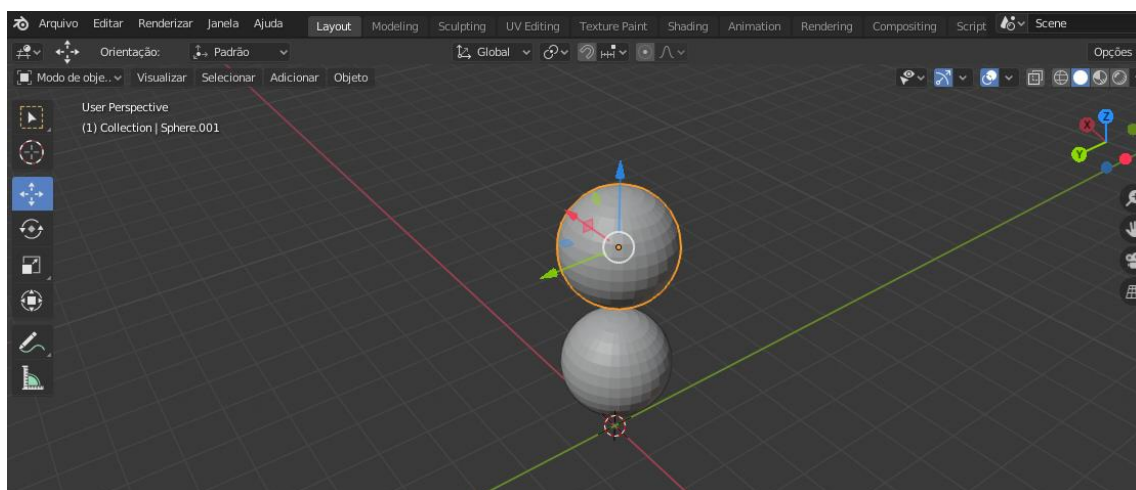
Agora vou mover essa esfera para cima (clique no eixo dos z e subir),
resultando em



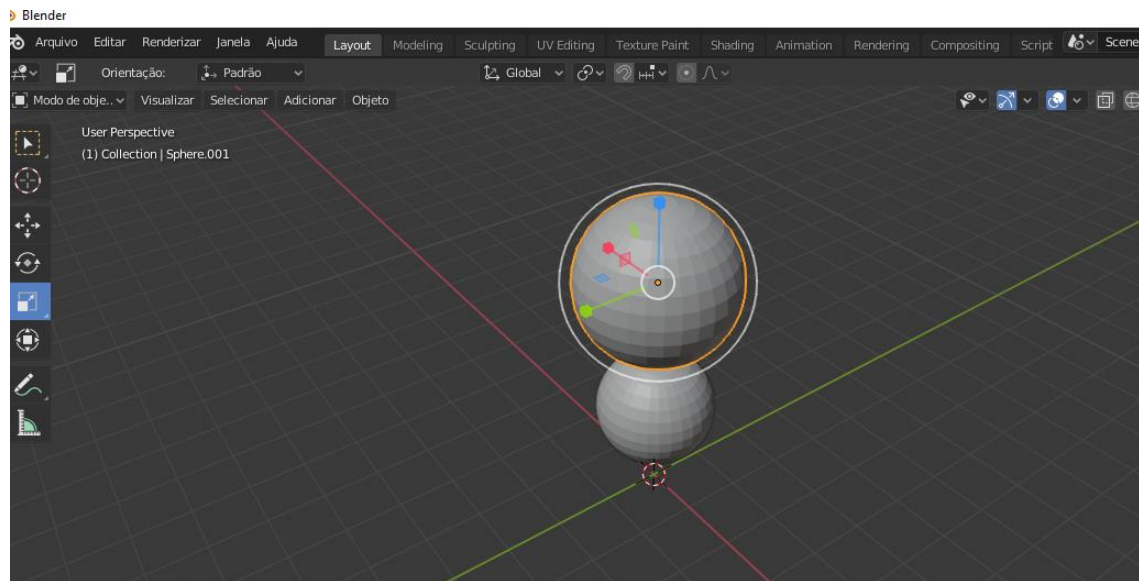
Agora vou adicionar outra esfera resultando em:



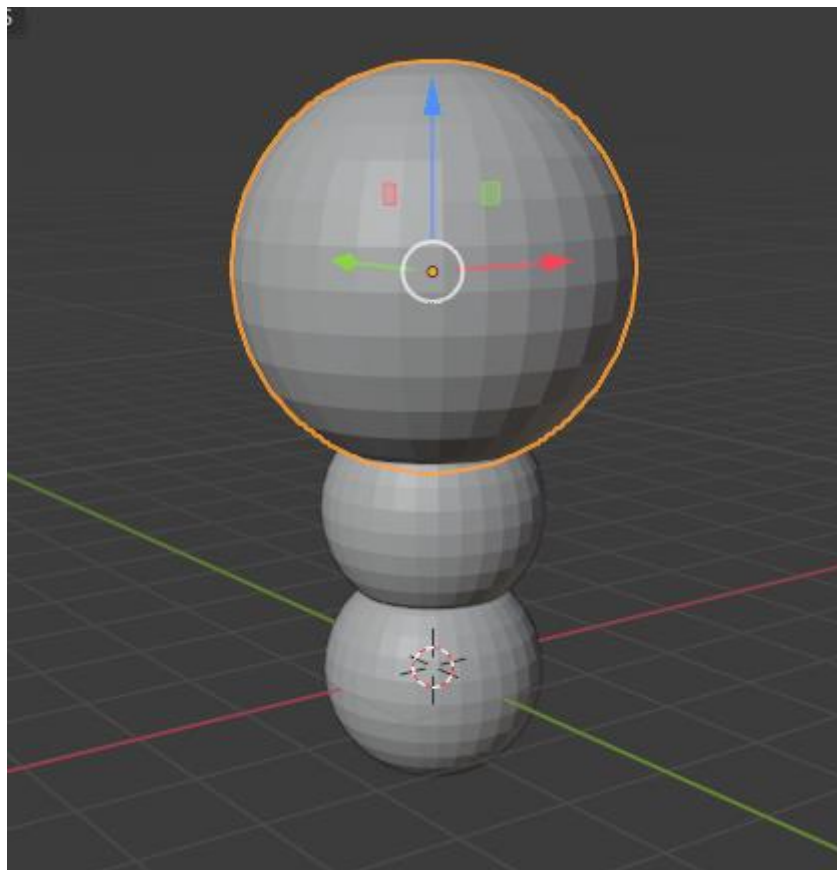
Esse esfera que acabei de inserir vou mover para cima da outra, arrastando sobre o eixo dos z(azul), resultando em:

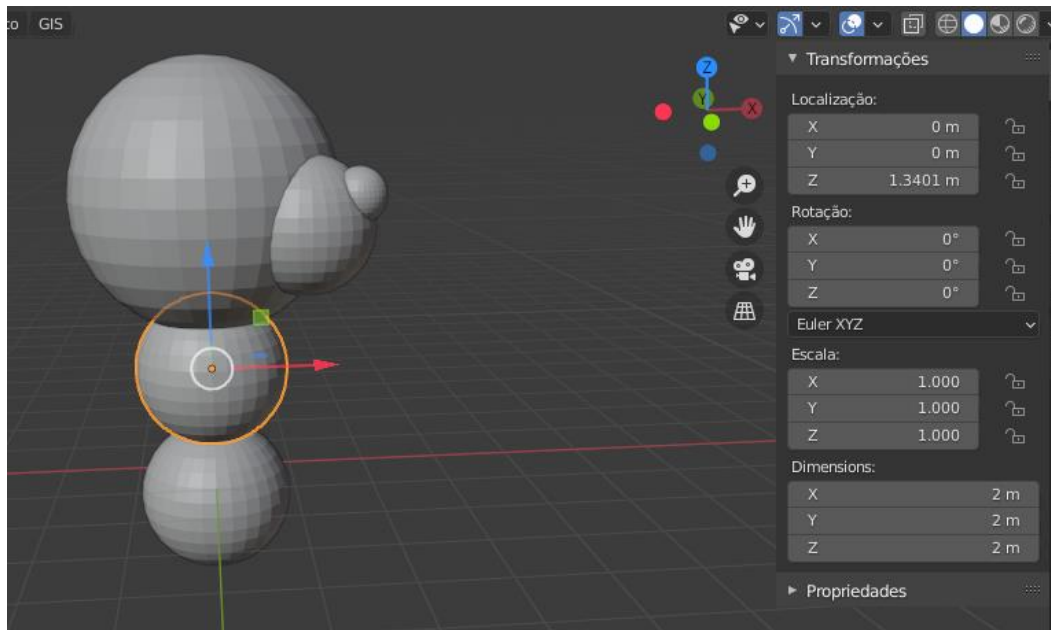


Agora vou aumentar o tamanho da esfera de cima, clicando em S, resultando em:

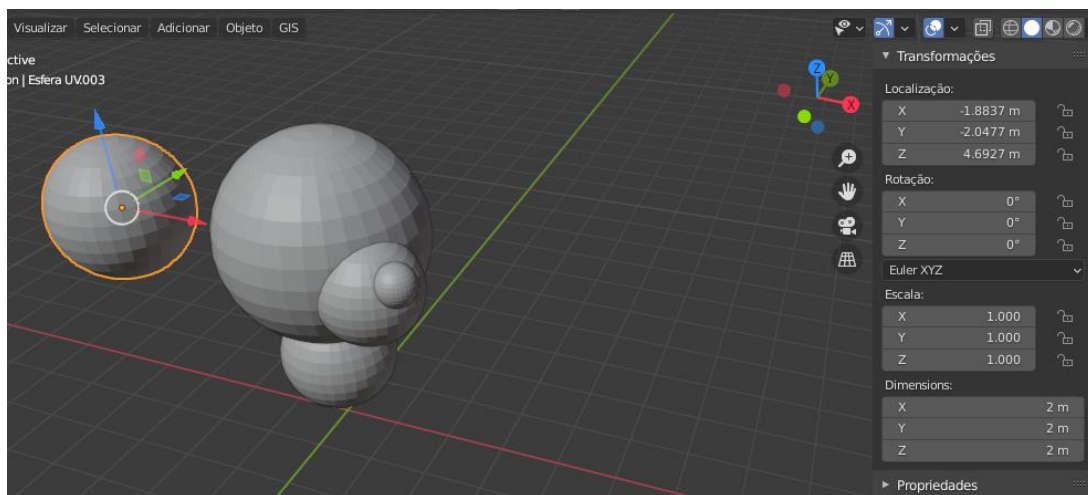


Agora vou adicionar outra esfera, resultando em:

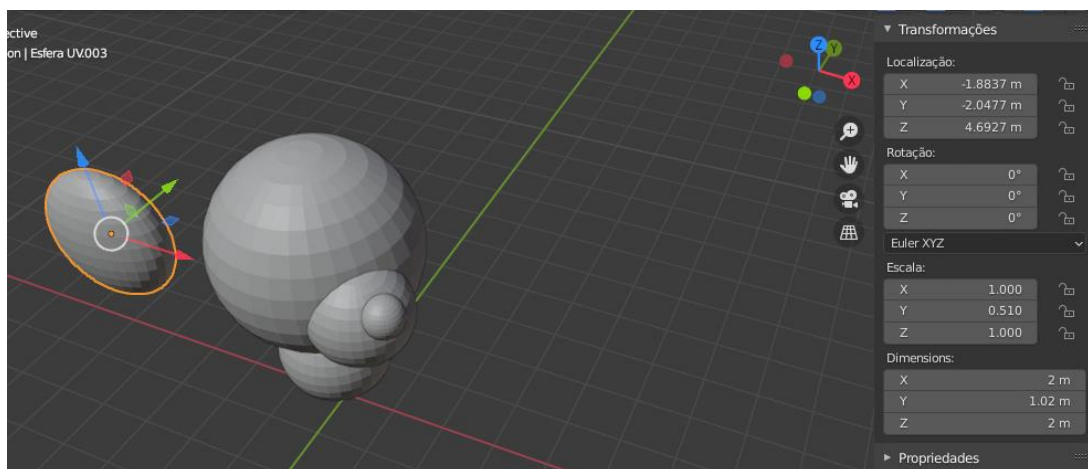




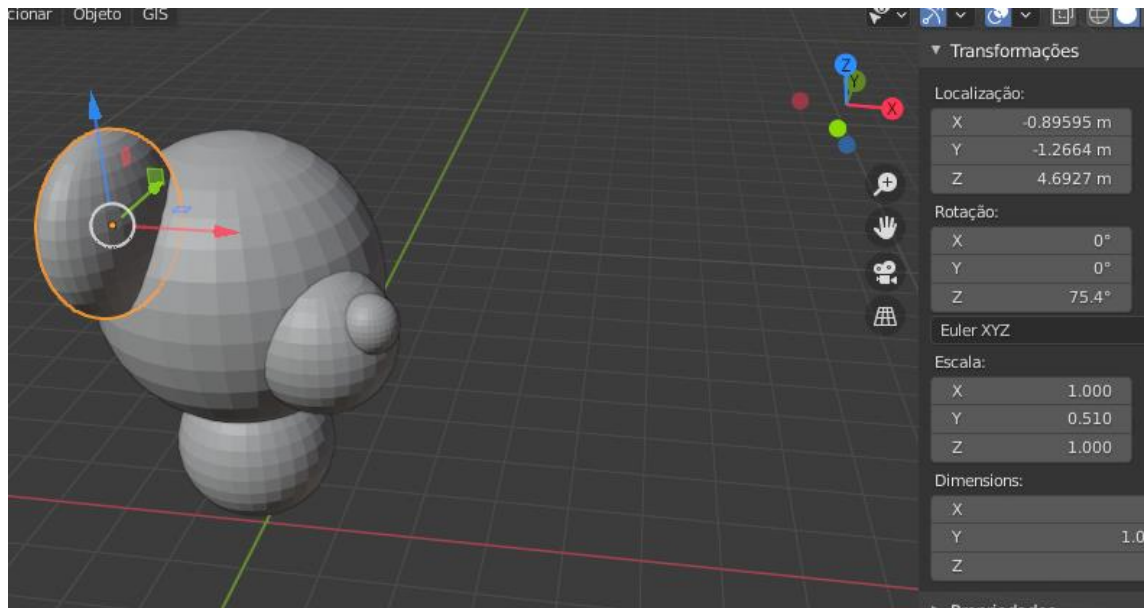
Agora vou pegar a esfera de baixo e levar para cima para fazer as orelhas



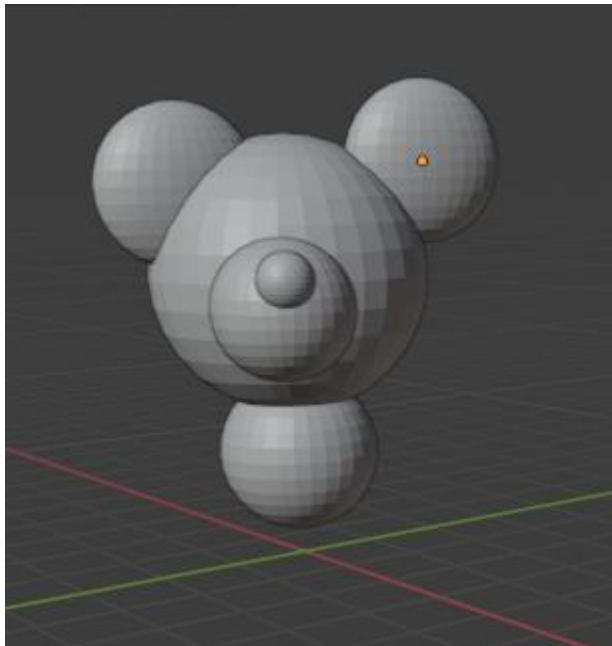
Agora vou diminuir o tamanho em Y



Para posicionar essa orelha vou rotacionar em z e posicionar



Agora vou duplicar a orelha, clicando em shift + D



Como exercício para casa veja o vídeo, e tente fazer um boneco semelhante
Ao mostrado a seguir:

