

Introdução à modelação 3D com Software Livre em contexto educativo



Conteúdos da ação

1. Introdução ao 3D com Software Livre

- 1.1 Alguns conceitos introdutórios e terminologia.
- 1.2 Utilidade do 3D em contexto educativo
- 1.3 Software Livre, Open Source, Open Data e Open Access.
- 1.4 Exemplos de software e serviços

2. Software Blender

- 2.1 Instalação, Interface e configuração do ambiente de trabalho.
- 2.2 Principais ferramentas e interação básica.
- 2.3 Importação e exportação.
- 2.4 Tarefas comuns

Conteúdos da ação

3. Modelação

3.1 Tipos e técnicas de modelação

3.2 Ferramentas básicas de modelação poligonal

3.3 Modelação com modificadores

4. Materiais e iluminação

4.1 Aplicação e configuração básica de materiais PBR

4.2 Texturas

4.3 Soluções de Iluminação

4.3.1 Iluminação com HDRI

5. Introdução à animação

5.1 Armaduras e Rigging

5.2 Animação de objetos e de personagens

5.3 Animação procedimental e simulação

6. Renderização

6.1 Cycles e Eevee

6.2 Principais parâmetros de configuração

Avaliação

- Obrigatoriedade de frequência de 2/3 das horas de formação presencial.
- Reflexão crítica individual 100%

Reflexão crítica individual

- 2 páginas

OBJETIVOS/EXPETATIVAS

PERCURSO FORMATIVO (descrição técnica das aprendizagens, trabalho desenvolvido)

RELAÇÃO-INTEGRAÇÃO-IMPACTO com prática pedagógica

APRECIÇÃO GLOBAL/AUTO-AVALIAÇÃO

Contactos e material de apoio

EMAIL

Nelson Gonçalves nafergo@gmail.com

REPOSITÓRIO

<https://github.com/projetoalfobre/formacao-modelacao-3D-com-Software-Livre>