

Apresentação Blender FEUP



Sergio G. Ejeda

Luís Belerique

- Formador de Blender (Audiência Zero)
- Ilustrador Freelance
- luis.belerique@gmail.com

Sobre o Blender

- Free Open Source Software
- Aplicação 3D multi-facetada
- Blender Foundation
- Elephants Dream
- Big Buck Bunny
- Yo Frankie!
- www.blender.org

O que o Blender pode fazer?

- Modelação
- Animação
- Criação de Materiais e Texturas
- Renderização
- Simulação de Física e Partículas
- Composição
- Motor de jogo

Modelação

- Poligonal
- Curvas
- NURBS
- Metaballs
- Sculpt Mode
- Modifiers

Modelação



Animação

- Animação por Keyframes
- Animação esquelética
- Animação de deformações (shape keys)
- Editor de Animação Não Linear
- Editor de Vídeo

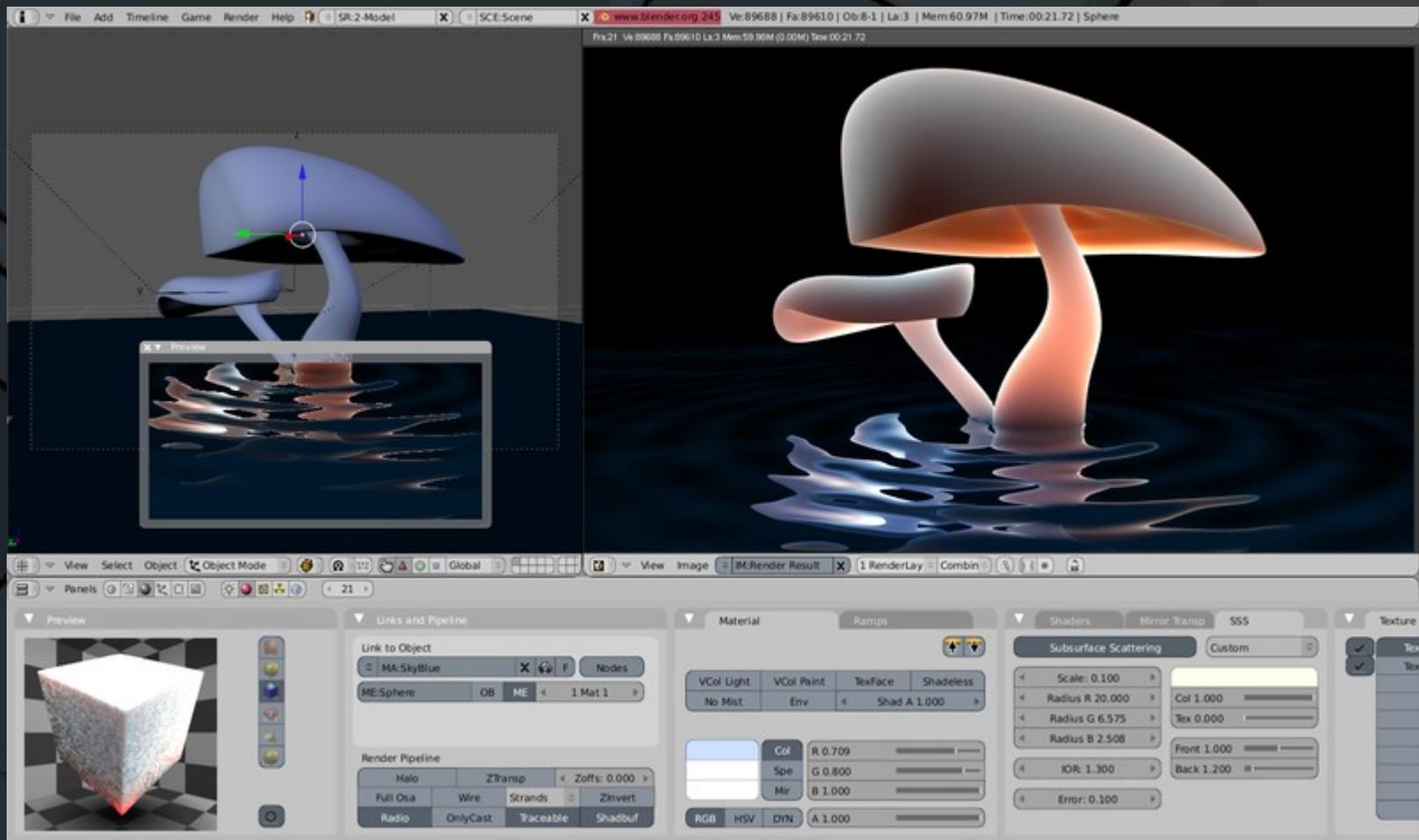
Animação



Materiais e Texturas

- Criação e manipulação de materiais
- Texturas Procedurais
- Texturas Externas
- UV Mapping
- Sub-Surface Scattering (SSS)
- Visualização em tempo real

Materials-SSS



Renderização

- Com ou sem raytracing
- Utilização de renderers externos
 - Yafray e Yaf(a)ray
 - Indigo
 - E mais alguns

Renderização - Indigo

Bertrand Benoit



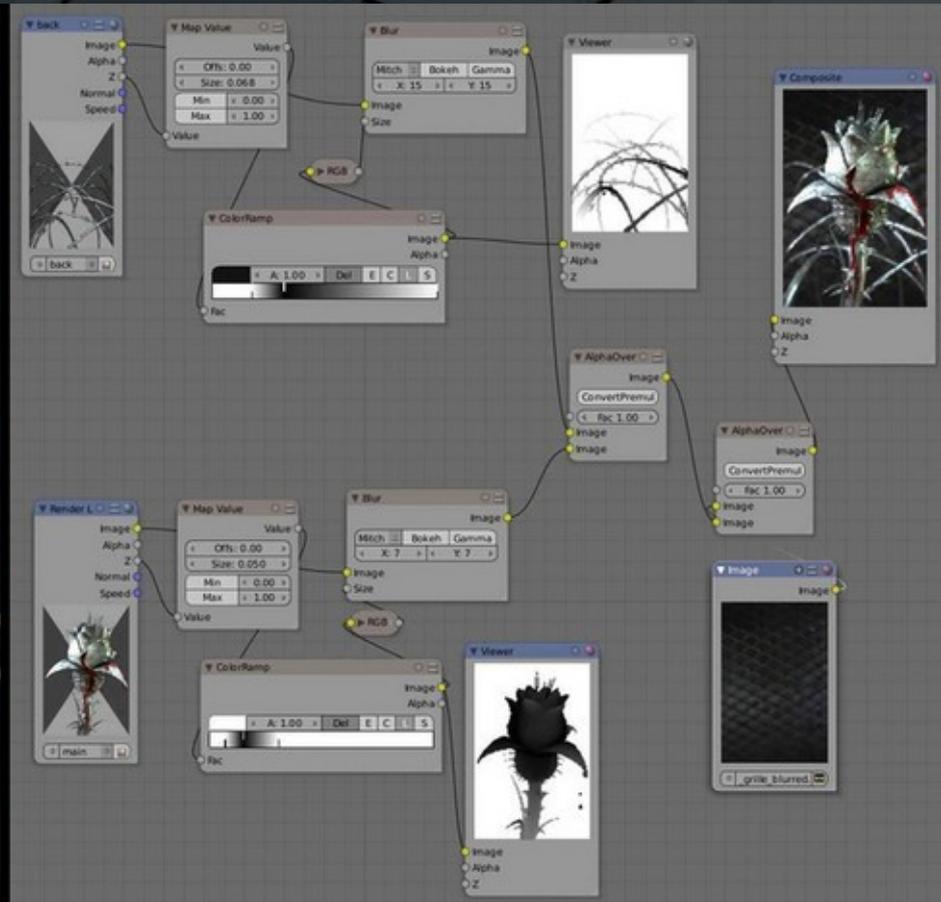
Simulação de Física e Partículas

- Rigid Bodies
- Softbodies
- Fluidos
- Sistema poderoso de partículas
- Simulação de cabelos com partículas
- Boids

Composição

- Composite Nodes
- Uso de filtros e nós para manipular imagem
- Editor de Vídeo

Composição



Motor de jogo

- Integração completa em Blender
- Programação com blocos de lógica
- Uso de Python
- GLSL permite maior apuro visual

Muito Obrigado