

Workshop de Introdução à Modelação em Blender (3D)

Neste workshop os alunos tomarão contacto com os conceitos básicos de modelação 3D utilizando a ferramenta de software livre Blender e aprenderão os métodos básicos e essenciais de modelação poligonal, quer efectuando transformações a objectos como um todo (movimentação, rotação e escalamento), quer modificando a sua forma, com recurso a técnicas como extrusão e subdivisão. Ganharão assim as bases para poderem prosseguir na criação de objectos para imagens e animações 3D.

Workshop de
Blender - 3D (Modelação)

Centro de Criatividade e Tecnologia - Formação em ferramentas criativas

www.audienciazero.org/cct
formacao@audienciazero.org

Workshop
17 e 18 de Maio de 2008

Horário
10:00 - 13:00 e 14:00 - 18:00

Duração
14h

Local de Formação
Faculdade de Ciências da Universidade
do Porto

Inscrição
25€

CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS
BLENDER - SOFTWARE LIVRE

- O Interface do Blender
- Criação de objectos
- Manipulação de objectos
- Edição de objectos
- Utilização de modifiers
- Utilização de funções especiais de modelação

www.audienciazero.org/cct

Conteúdos Programáticos

- O Interface do Blender
- Criação de objectos
- Manipulação de objectos
- Edição de objectos
- Utilização de *modifiers*
- Utilização de funções especiais de modelação

Workshop de Introdução à Modelação em Blender (3D) na FCUP 1ª Edição

Formador: Luís Belerique

Datas: 17 e 18 de Maio de 2008

Horário: 10h00-13h00 //
14h00-18h00

Nº Max Participantes: 14

Duração: 14 horas

Local: Departamento de Ciência
de Computadores da FCUP

Preço: 25 euros

As inscrições no Workshop devem ser feitas preenchendo a ficha de inscrição e entregando a mesma na AEFCUP, juntamente com uma fotocópia do Cartão de Estudante (alunos) ou comprovativo de filiação à FCUP (restantes) e o respectivo pagamento.

Qualquer questão deve ser colocada via email para emprego@ae.fc.up.pt.