

Introdução

Transcrição

[00:00] E aí, pessoal? Tudo bem? Sejam muito bem-vindos ao nosso curso de Blender: modelagem inorgânica. Eu sou o Daniel da Costa e vou ser o instrutor de vocês ao longo deste curso.

[00:11] O curso de Blender foi desenvolvido para quem está tendo os primeiros contatos com um software poligonal e também para quem vem de outros softwares, como Maya, Max, e queira implementar Blender ao workflow. Este é o curso ideal para você também.

[00:28] Neste curso vamos simular a modelagem de um prop. Ou seja, assim como nos estúdios profissionais, quando recebemos um concept, nós fazemos a interpretação dentro do software poligonal. Esse objeto faz parte de um cenário. No estúdio você vai modelar tv, geladeira, fogão. Isso chamamos de prop. Você tem que modelar esses objetos até construir todas as partes do cenário.

[01:07] Iremos modelar a tv dentro do Blender, tanto os fios, quanto antenas, vamos aprender as ferramentas básicas de navegação do Blender, e para qualquer software poligonal. Vamos aprender sobre o que é uma face, edge, vértex. É um curso para quem está tendo o primeiro contato com o mundo 3D. Por mais que pareça simples, o modelo é bem complexo. Veremos todo o passo a passo para chegarmos ao resultado final. Sempre iremos modelar pensando em algo profissional.

[02:12] Espero que vocês gostem. Vamos colocar a mão nos polígonos.