

## **A. Ciências Exatas e da Terra - 2. Ciência da Computação - 9. Realidade Virtual**

### **Técnicas de Modelagem de Humanóides com o Blender**

Raphael Naves<sup>1</sup>

Ana Paula Piovesan Melchiori<sup>2</sup>

1. BSI - UFLA - Aluno

2. Prof. Dr. - Depto Ciência da Computação - UFLA

#### **RESUMO:**

A realidade virtual esta cada vez mais presente no dia a dia das pessoas e com isto esta se tornando cada vez mais utilizada. A ferramenta de modelagem Blender 3D é um software de código aberto que permite o desenvolvimento de projetos tridimensionais com propósito geral. Isso significa que pode ser usado para o desenvolvimento de trabalhos em áreas bem diferentes, como a criação de curtas metragens, maquetes eletrônicas, jogos de computador e assim por diante. Este trabalho tem por finalidade estudar as diferentes técnicas de modelagem, que permitem a criação de humanóides, para que seja possível compor um ambiente 3D. O propósito deste trabalho, além do estudo da ferramenta Blender 3D, é aplicar as técnicas de modelagem para gerar humanóides que irão povoar ambientes virtuais. Com a orientação da Professora Ana Paula, foram criados materiais para a ministração de um mini-curso de modelagem 3D voltado aos alunos de graduação que ainda não tiveram seu primeiro contato com a ferramenta e também aos que já conhecem a ferramenta, mas que ainda sentem necessidade de algum recurso didático para completar seu pleno entendimento. Ao se utilizar diferentes técnicas de modelagem, constatou-se que cada uma das técnicas estudadas tem suas vantagens e desvantagens e, ao se ter domínio de ambas, o processo de construção de modelos 3D se torna bem mais simples. Estudar, praticar e ter muita persistência são as palavras-chave para se ter domínio desta ferramenta de modelagem. Assim que conseguir esse domínio, o aluno verá que, de fato, não é uma ferramenta de aprendizado difícil, como pode parecer ser no início de seus estudos. Em pouco tempo, estará apto a construir modelos tridimensionais de acordo com o conhecimento obtido.

Palavras-chave: Blender, Humanóides, Realidade Virtual.