

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

Modelagem de objetos com o Blender

Renan Oliveira Reis¹

Ana Paula Piovensan Melchiori²

1. BSI - UFLA - Aluno.

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

RESUMO:

O propósito desse trabalho é estudar as técnicas de modelagem 3D para transpor objetos do mundo real em objetos virtuais. Estudar a ferramenta gratuita Blender 3D e construir objetos virtuais através da aplicação de técnicas de modelagem. Os materiais utilizados foram revistas e tutoriais encontrados na internet que possibilitam o aprendizado das técnicas de modelagem. Essas técnicas são analisadas, entendidas e reproduzidas no software Blender. Com a orientação da professora Ana Paula, foram criados materiais para ministração de um mini-curso de modelagem em 3D, para a comunidade acadêmica se familiarizar com a ferramenta Blender. O conhecimento adquirido das técnicas de modelagem 3D permite ao aluno saber escolher a técnica que melhor se adapta ao desenvolvimento eficaz do modelo tridimensional. Foram estudadas as técnicas de Sweep Rotacional, extrusão direta, subdivisão e outras. Essas técnicas proporcionam resultados bastante interessantes com relação aos efeitos visuais. Como resultados, conseguimos concluir que técnica de Sweep Rotacional e subdivisão tornam possível a construção de objetos de forma mais rápida, simplificada e elaborada do que a técnica de extrusão.

Palavras-chave: Blender, Modelagem 3D, Realidade Virtual.