

<b>1. Introdução .....</b>	<b>01</b>
1.1. Porquê Blender para produção 3D .....	01
1.2. Definição e utilidade .....	01
1.3. Áreas de trabalho .....	01
1.4. Arquitectura e Personagens.....	02
1.5. Objectivos do livro.....	03
1.6. Estrutura do livro .....	03
1.7. Requisitos do trabalho 3D com Blender .....	04
1.8. Ferramentas utilizadas .....	05
1.9. Considerações finais .....	05
<b>2. História do Blender.....</b>	<b>07</b>
2.1. No início .....	07
2.2. Progresso.....	07
2.3. Actualidade .....	08
<b>3. Conceitos Essenciais .....</b>	<b>11</b>
3.1. A terceira dimensão .....	11
3.2. O processo de produção 3D no Blender .....	14
3.3. Instalação do Blender e do Python.....	21
3.4. Convenções de rato e teclado utilizadas no livro .....	22
3.5. Considerações sobre a utilização do rato .....	23
3.6. Considerações sobre a utilização do teclado.....	24
3.7. Conhecer e usar as janelas da interface do Blender .....	26
3.8. Gravar e restaurar a interface do Blender .....	28
3.9. Os diálogos e os menus flutuantes .....	28
3.10. Criar, seleccionar e manipular objectos .....	31
<b>4. Arquitectura .....</b>	<b>43</b>
4.1. Descrição do capítulo de Arquitectura.....	43
4.2. Planeamento e desenho arquitectónico .....	45
4.3. Incluir o desenho arquitectónico no Blender .....	45
4.4. Analisar e realizar a modelação dos objectos .....	48
4.5. Atribuir materiais, mapeamentos e texturas.....	113
4.6. Adicionar uma câmara e configurar a iluminação .....	136
4.7. Configurar a renderização e gerar uma imagem .....	148

<b>5. Personagens.....</b>	<b>151</b>
5.1. Descrição do capítulo de Personagens .....	151
5.2. O pensamento artístico e funcional .....	153
5.3. Pensar numa personagem e elaborar esboços .....	154
5.4. Desenho técnico das vistas da personagem.....	155
5.5. Inclusão das vistas da personagem no Blender .....	157
5.6. Início do trabalho de modelação da personagem .....	158
5.7. Atribuir um material, um mapeamento e uma textura à personagem .....	191
5.8. Criar a estrutura óssea e associá-la à personagem .....	200
5.9. Animar os ossos e gravar o seu movimento.....	223
5.10. Adicionar uma câmara e configurar a iluminação .....	232
5.11. Configurar a renderização e gerar uma animação.....	236
<b>6. Conclusão .....</b>	<b>241</b>
6.1. Resumo dos objectivos do livro.....	241
6.2. Características e benefícios da leitura.....	241
<b>Lista de Termos, Abreviaturas e Atalhos .....</b>	<b>243</b>
<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>249</b>
<b>Índice Remissivo.....</b>	<b>251</b>