


Visão Geral

- Blender
- Windows and Screens
 - Criação de Windows: botão direito sobre a borda (Split)
 - União de Windows: botão direito sobre a borda (Join)
 - Tipos de Screens: Canto inferior esquerdo da Window
- Vistas
 - Teclado numérico
 - '1', '3' e '7': vistas frontal, lateral e superior
 - '5': inversão da vista
 - '2', '4', '6' e '8': rotação do ambiente
 - '+' e '-': zoom in e zoom out
 - Vista da Câmera



View	Game	Tools
Front	NumPad 1	
Right	NumPad 3	
Top	NumPad 7	
Camera	NumPad 0	
Zoom In	NumPad +	
Zoom Out	NumPad -	
Center	C	
View All	Home	


Modelagem de Objetos

- Acesso aos vértices
 - Modo de Edição ('Tab')
 - Seleção de Vértices (Mouse)
 - Seleção de Bordas ('B' e 'A')
 - Extrude ('E')
 - Criação de Borda entre dois vértices ('F')
 - Destruição de ligações ('X')
 - Separação de Objetos ('P')
- Acesso ao objeto
 - Rotação ('R') e Escala ('S')
 - Relativa 
 - Translação ('G')

Edit	Add	View
(De)Select All	A	
Border Select	B	
Duplicate	Shift D	
Delete	X	
Edit Mode	Tab	
Grabber	G	
Rotate	R	
Scale	S	
Shear	Ctrl S	
Warp/Bend	Shift W	
Snap Menu	Shift S	

Construção de Cenas



- Cores, Materiais e Texturas
- Camadas
- Iluminação 
 - Lamp
 - Spot
 - Sun
 - Hemi
- Rendering ('F12')

Add	View	Game
Mesh	>>	
Curve	>>	
Surface	>>	
Text		
Metaball		
Empty		
Camera		
Lamp		
Lattice		

Animação

- Posicionamento dos Objetos
- Marcação dos Quadros ('I' >> Loc)
- Configuração da Animação



Insert Key
Loc
Rot
Size
LocRot
LocRotSize
Layer
Avail
Mesh