



Iluminação avançada e simulações no Blender 3D



**Descrição e objetivos da palestra:**

Demonstrar possibilidades e técnicas de efeitos de simulação e cálculo avançado de iluminação no Blender 3D tendo como exemplo um curta-metragem.

**Público-Alvo:**

Qualquer pessoa interessada em animação e computação gráfica.

**Mini-curriculum do palestrante:**

Henrique Barone é diretor-sócio da Quadro-Chave Produções. Trabalha na área de animação, criação de roteiro e pós-produção de vídeo. Participa de vários projetos de incentivo ao software livre: administração da comunidade Synfig Brasil, desenvolvimento de tutorias para o site O Gimp, atualização constante da tradução da interface do software DVDStyler para português.

Além de ter ministrado diversas palestras em universidades como PUC -RJ, PUC-MG, UERJ, UFF, UVA, também ministrou oficinas de animação em escolas e entidades culturais como A Casa Brasil de São Gonçalo (CIUG), Pontão de Cultura da ECO, Ponto de Cultura Nós do Morro.

**Ementa:**

Cálculos de iluminação avançada com renderizadores externos.

Simulação de efeitos que envolvem cálculos físicos: fluídos e tecidos

Criação de uma câmera virtual com movimentação capturada à partir de uma câmera real

**Pré-requisitos:**

Conhecimentos básicos de qualquer sistema operacional

