



**SNCT
2025**

**Semana Nacional De Ciência
e Tecnologia**

Planeta Água: a cultura oceânica para enfrentar
as mudanças climáticas no meu território



CompartilhArte
Semana de Arte
e Cultura



**INSTITUTO
FEDERAL**
Santa Catarina
Câmpus
Florianópolis

Oficina de Blender para Criação de Ambientação de Produtos como Ferramenta no Design

Anna Clara Müller Padilha | padilhanna@hotmail.com
Isadora Rodrigues Marques | isadora.r2004@aluno.ifsc.edu.br
Sérgio Henrique Prado Scolari | sergio.scolari@ifsc.edu.br

RESUMO

Este artigo relata a experiência da "Oficina de Blender para criação de ambientação para produtos", uma atividade de duas horas de duração voltada para a capacitação em ferramentas de modelagem 3D digital realizada no Laboratório de Desenvolvimento de Produto para o curso de Design do IFSC Câmpus Florianópolis. A oficina apresentou os fundamentos do software Blender, juntamente com outros sites e bibliotecas arquivos, para a criação de cenários virtuais para a apresentação de produtos. A metodologia envolveu uma abordagem teórico-prática que envolveu a introdução à interface e a importação de objetos 3D. Na sequência, foram abordadas as técnicas de dimensionamento e posicionamento de elementos, a configuração de um fundo colorido para o cenário e a adição de fontes de luz, culminando no processo de renderização para salvar a cena como uma imagem final. Para avaliar a eficácia da oficina, foi aplicado um questionário antes e depois da atividade, focando na percepção de conhecimento e confiança dos participantes. Os resultados indicam uma evolução positiva no entendimento sobre o software e um aumento na confiança para sua utilização.

Palavras-chave: modelagem 3D, software gratuito, renderização, cenários virtuais.



1 INTRODUÇÃO

A modelagem manual de produtos no campo do Design é frequentemente utilizada como meio de comunicação de propostas e de validação de projetos (WOLTER, 2023). O avanço tecnológico ampliou o papel dos softwares de modelagem 3D, que passaram a ser empregados em práticas de ensino e de projeto em diversas áreas (ABREU, *et al.* 2024). Entretanto, estudos indicam que esses softwares podem ser percebidos como de difícil domínio técnico ou financeiramente inacessíveis para estudantes e profissionais (BORGES, 2015). Nesse contexto, alternativas gratuitas e de código aberto, como o Blender, apresentam-se como alternativas na democratização do acesso a essas tecnologias.

Com o intuito de explorar esse potencial, foi proposta a "Oficina de Blender para criação de ambientação para produtos". A atividade teve como objetivo capacitar os participantes a montar cenários virtuais simples para valorizar a apresentação de seus projetos, apresentando as ferramentas básicas do software e sites auxiliares no processo de produção 3D.

2 MÉTODO

A oficina foi estruturada para ter duas horas de duração. A abordagem metodológica foi dividida em sete etapas sequenciais e práticas, com o intuito de gerar uma cena contendo pelo menos três elementos: um objeto, uma mesa e um cenário.

1. Aplicação de questionário: As perguntas iniciais envolvem o nível de conhecimento acerca do software, sites e extensões de auxílio na produção 3D e se os participantes já utilizaram a ferramenta previamente.
2. Introdução à interface e importação de objetos 3D: Os participantes têm o primeiro contato com o ambiente de trabalho do Blender, aprendendo comandos de navegação e como importar modelos tridimensionais de galerias online.
3. Técnicas de dimensionamento e posicionamento: São ensinadas as ferramentas fundamentais para mover, rotacionar e alterar a escala dos objetos, permitindo a criação da composição desejada.
4. Configuração do cenário: Demonstra-se como aplicar um fundo colorido sólido para estabelecer a atmosfera visual da cena.
5. Adição e manipulação de fontes de luz: Os participantes aprendem a adicionar e posicionar luzes, ajustando propriedades como intensidade e cor para criar uma iluminação eficaz.



6. Processo de renderização: A etapa final cobre a configuração dos parâmetros de saída e o processo de renderização para transformar a cena 3D em uma imagem 2D final, pronta para uso.
7. Reaplicação do questionário: perguntas após a oficina tratam do parecer individual quanto à atividade. O instrumento busca mensurar a evolução da percepção dos participantes sobre seu conhecimento e confiança no uso do Blender.

3 RESULTADOS

A oficina foi realizada em 19 de setembro de 2025, das 13h30 às 15h30, no Laboratório de Desenvolvimento de Produto que fica na sala C205 Campus Florianópolis do IFSC e contou com quatorze participantes. Todos os participantes conseguiram concluir a oficina com a cena final renderizada. Os participantes acompanharam o conteúdo com pouca dificuldade, baseando-se nas explicações e no material de apoio, enquanto as dúvidas pontuais foram rapidamente resolvidas pelas ministrantes. Este resultado sugere que a eficácia da abordagem didática foi adequada, pois garantiu a conclusão da atividade por todos.

Além disso, a análise dos formulários mostra uma evolução no conhecimento e na autoconfiança dos alunos, que passaram de um estado de desconhecimento ou baixa segurança para um nível de compreensão que os permite iniciar seus próprios projetos. Ainda, os participantes informaram, através do formulário, estarem interessados em futuras oficinas de Blender com conteúdos avançados.

4 CONCLUSÃO

A realização da oficina demonstrou ser uma estratégia bem-sucedida para capacitar cada participante a gerar sua própria ambientação, de objetos 3D, utilizando o software Blender. As etapas da oficina fluíram de maneira dinâmica, evidenciando que a metodologia adotada foi eficaz para um público com diferentes níveis de conhecimento. A transição da teoria para a aplicação prática culminou na criação de cenas diferentes por todos os participantes. A oficina não apenas atingiu seu objetivo de capacitação técnica, mas também despertou o interesse e a confiança criativa dos envolvidos.

5. REFERÊNCIA AO FOMENTO RECEBIDO



**SNCT
2025**

Semana Nacional De Ciência e Tecnologia

Planeta Água: a cultura oceânica para enfrentar as mudanças climáticas no meu território



CompartilhArte
Semana de Arte e Cultura



**INSTITUTO
FEDERAL**
Santa Catarina
Câmpus
Florianópolis

Os autores deste artigo são integrantes do Programa PET, dessa forma, agradecem à Secretaria de Ensino Superior (SESu) e ao Ministério da Educação (MEC) pelo apoio concedido.

REFERÊNCIAS

WOLTER, Bruna Chambarelli. Modos de Pensar a Modelagem 3D Aplicada ao Ensino de Design. 2023. Relatório de Pesquisa (Iniciação Científica) – Departamento de Artes & Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2023.

ABREU, Thamyres Crystine da Costa et al. INTEGRAÇÃO DE TECNOLOGIAS EMERGENTES NO ENSINO: modelagem paramétrica e impressão 3D na educação básica. In: GRAPHICA 2024: XV INTERNATIONAL CONFERENCE ON GRAPHICS ENGINEERING FOR ARTS AND DESIGN, 2025. Anais [...]. Even3, 2024.

BORGES, Lula. USO DE SOFTWARE LIVRE E MODELAGEM EM 3D: práticas inovadoras para a aprendizagem no ensino médio. 2012. 100 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação) – Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro, 2015.