

MODELADO 3D E INFOGRAFÍA CON BLENDER

60 Horas

Objetivos:

- Aprender los conocimientos básicos necesarios para la creación de gráficos en 3D utilizando el software de Blender, la interfaz del programa y realizar modelado, texturas, iluminación y render.

Contenidos:

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A BLENDER

1. ¿Qué es Blender?
2. Instalación
3. La Interfaz o Conceptos de la Interfaz de Blender
4. - El sistema de ventanas
5. - Tipos de ventanas
6. - Caja de Herramientas (ToolBox)
7. Navegando en el Entorno 3D
8. - La dirección de la vista (rotando)
9. - Trasladando y Escalando la Vista
10. - Proyección en Perspectiva y Ortográfica

11. - Modos de Visualización El sistema de Capas

12. Las Funciones Vitales

13. - Cargando archivos

14. - Guardando archivos

15. - Renderizando

UNIDAD DIDÁCTICA 2. MODELADO

1. Objetos Básicos

2. Modo Objeto

3. - Selección de objetos

4. - Movimiento (traslación) de objetos

5. - Rotación de objetos o Cambio de tamaño/imagen especular de objetos

6. - Panel de propiedades de transformación

7. - Duplicación o Emparentar (Agrupar)

8. - Otras Acciones

9. Modo Edición

10. - Estructuras: Vértices, Aristas y Caras

11. - Edición Básica

12. - Deshacer

13. - Suavizado (Smoothing)

14. Boléanos

15. Modelado Básico de Malla

16. - Extrusionar
17. - Giro (Spin) y Giro duplicado (SpinDup)
18. - Rosca (Screw)
19. - Herramienta Curvar (Warp)
20. Subdivisión de Superficies
21. - Subdivisión de Superficies Catmull-Clark
22. Herramientas Arista y Cara
23. - Selección de Arista/Cara
24. - Herramienta Cuchillo
25. - Herramienta de Biselado
26. Curvas
27. Superficies
28. Texto

UNIDAD DIDÁCTICA 3. MATERIALES

1. Los Materiales en la Práctica
2. - Los Colores del Material
3. - Los Sombreadores (Shaders)
4. - Refinando los Materiales (Tweaking Materials)
5. Sombreadores de Rampa (Ramp Shaders)
6. Reflexiones y Transparencias
7. - Reflejos por Raytracing

8. - Transparencias por Raytracing

9. Materiales Múltiples

10. Materiales Especiales

UNIDAD DIDÁCTICA 4. TEXTURAS

1. Canales de Textura

2. Map Input

3. - Fuente de las Coordenadas de Entrada

4. - Mapeado de 2D a 3D

5. - Desplazamiento de coordenadas, Escalado y Transformación

6. Map To

7. Botones de Textura

8. Texturas Procedurales

9. Texturas Imagen

10. Mapas de Relieve y de Normales

11. - Usando Mapas de Normales y de Relieve

12. - Creando Mapas de Normales

13. Mapas de Desplazamiento

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ILUMINACIÓN

1. Luces

2. - Tipos de luces

3. - Luz Solar (Sun Light)

4. - Luz Hemi
5. - Luz lámpara
6. - Luz focal (Spot)
7. Sombras con el Trazador de Rayos
8. Sombras con el Buffer
9. El Fondo del Mundo (World)

UNIDAD DIDÁCTICA 6. HERRAMIENTAS AVANZADAS DE MODELADO

1. Estructuras Poligonales
2. - Selección simple
3. - Múltiple selección
4. - Selección con B y C
5. - Selección clic
6. Creación de vértices
7. Duplicado de objetos y vértices
8. Extrusión
9. Herramientas de corte
10. - Corte con cuchillo
11. - Corte clico F. Subsurf
12. Set smoot
13. Mostrar y Ocultar
14. Separar y unir objetos

15. Retopología

16. Sculpt mode

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MODELADO AVANZADO

1. Modelado Orgánico
2. Modelado libre
3. Modelado por simetría
4. Modelado con sculpt mode
5. Modelado por rotoscopia
6. Modelado Low poly
7. Modelado High poly

UNIDAD DIDÁCTICA 8. CONCEPTOS DE ANIMACIÓN

1. Fotogramas Clave
2. Curvas IPO y Claves IPO
3. Siguiendo un Camino

UNIDAD DIDÁCTICA 9. EL SISTEMA DE ARMATURES

1. El Objeto Armature
2. - Nombrando Huesos
3. - Emparentado y cadenas IK
4. - El panel Armature
5. Skinning
6. El Modo Pose

7. La Ventana Acción

UNIDAD DIDÁCTICA 10. RENDERIZADO

1. Antialiasing
2. Animaciones
3. Formatos de Salida
4. Opciones de Rénder

YafRay