

5. Simulaciones.

- Fluidos.
- Humo, Explosiones
- Pelo.
- Ejercicios:
 - Simulación de un fluido un en copa de vino.
 - Explosión de un petardo.
 - Crear pelo en un objeto de malla.

6. Recursos.

- Apoyo gráfico a través de las principales comunidades sobre Blender.
- Descarga de material de trabajo.
- Obtencioón de Licencias de Software Libre para cada una de las creaciones desarrolladas por los alumnos.

PROFESORADO:

- Pedro Franco Alegre. Profesor.

ENTIDADES COLABORADORAS:

unileon.es

CURSOS

extensión
universitaria 2013
universidad
de león

BLENDER: Software libre para la animación y el modelado 3D

01/07/2013 - 12/07/2013

Información y matrícula:

Universidad de León
Unidad de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales.
Avda. Facultad de Veterinaria, 25. 24071 · LEÓN.
Tfno.: 987 29 19 61 - 987 29 33 72 · Fax: 987 29 19 63.
e-mail: ulesci@unileon.es
<http://www.unileon.es/extensionuniversitaria>

universidad
de león
ule

BLENDER: Software libre para la animación y el modelado 3D

DIRECTOR/ES:

- Miguel Carriegos Vieira. Director del Departamento de Matemáticas. Universidad de León.

LUGAR:

Laboratorios G2 y G3 - Escuela de Ingenierías

FECHAS:

01/07/2013 - 12/07/2013

DURACIÓN:

40 horas

NÚMERO DE ALUMNOS:

Mínimo: 10 y Máximo: 20

TASAS:

- Ordinaria: 150 €
- Alumnos ULE: 100 €
- Alumnos de otra universidades: 100 €
- Desempleados: 100 €
- Socios Asoc. de Software Libre SEPTIMA LIBERUM: 75 €

DESTINATARIOS:

Alumnos universitarios, profesores, profesionales en activo, ilustradores, diseñadores, etc. En general aquellas personas que tengan inquietudes sobre el mundo del modelado y la animación en 3D como vehículo expresivo.

CRÉDITOS DE LIBRE CONFIGURACIÓN:

4 créditos LEC - 2 créditos ECTS

OBJETIVOS:

- Modelar en 3D con las técnicas más importantes.
- Descargar e instalar correctamente la aplicación.
- Afianzar destrezas de trabajo en tres dimensiones usando una herramienta basada en dos dimensiones.
- Asimilar el flujo de trabajo correcto de este programa.
- Aplicar materiales, texturas y luces a la escena.
- Animar mediante varias técnicas los modelos creados previamente.
- Conocer el sistema de postprocesado atendiendo a los tiempos de render.
- Aplicar una Licencia libre a propias creaciones.

PROGRAMA:

1. Introducción.

- ¿Qué es Blender?
- Descarga e instalación.
- Interfaz.
- Configuración.
- Teclas rápidas.

2. Aspectos Básicos.

- Espacios de usuario.
- Redimensionado de ventanas.
- Añadir objetos: Malla, Cámara, Luces
- Selecciones: individual, grupo, bucles.
- Transformaciones básicas: Mover, Escalar, Rotar, Duplicar.
- Guardar y Borrar.

- Descubrir los paneles: Renderizar, Material, Luces.
- Capas y Escenas.
- Importación y Exportación.
- Extensiones (Addons): Instalación y trabajo.
- Flujo de trabajo correcto en Blender.
- Requerimientos del Sistema.

3. Modelado.

- Modelado en Vacío: Vértices, bordes y caras. o Subdivisiones y deformaciones proporcionales.
- Modelado mediante extrusiones.
- Modelado con Curvas Bezier.
- Revoluciones (Spin).
- Adherencia (Snap).
- Textos: Extrusionado y Rehacer la malla (Remesh).
- Objetos Vinculados: Duplicados, Simétricos y en Serie (Array).
- Modificadores: booleano y Rosca.
- Ejercicios:
 - Modelado de un espacio Interior.
 - Modelado de mecanismo industriales animados. Pistón, brazo robótico, tornillos y tuercas.
 - Modelado de un robot.
 - Modelado de un humano.

4. Animación Básica.

- Animación por Claves.
- Curvas de Animación: Cíclica e infinita.
- Por trayectoria.