



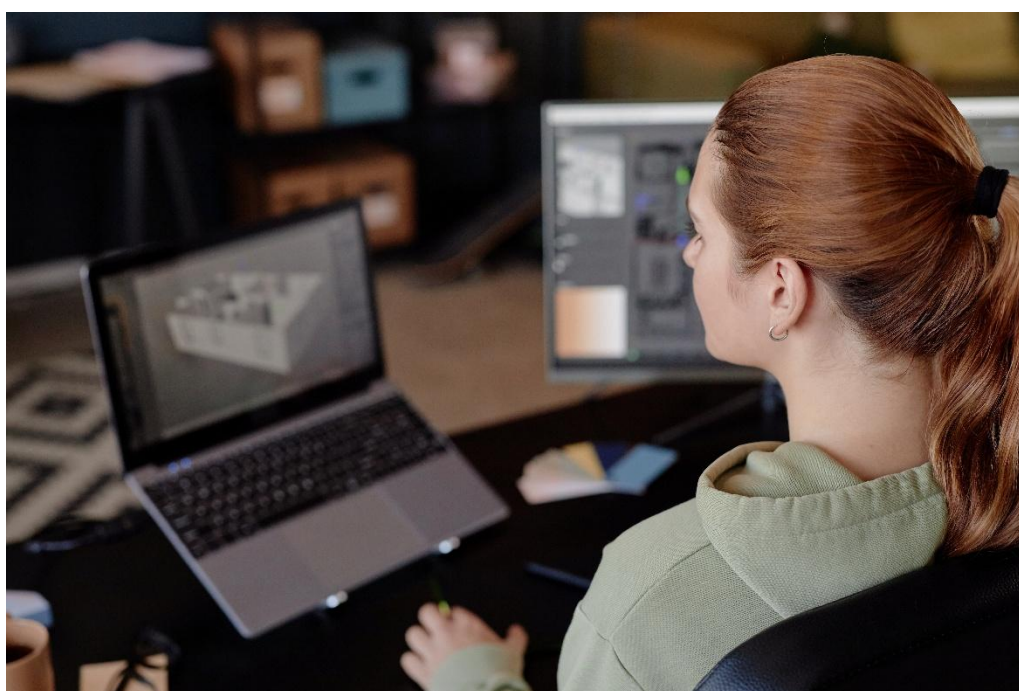
Cofinanciado por
la Unión Europea



Fondos Europeos



MODELADO 3D E INFOGRAFÍA CON BLENDER





OBXECTIVO:

Aprender os coñecementos básicos necesarios para a creación de gráficos en 3D utilizando o software de Blender, a interface do programa e realizar modelado, texturas, iluminación e render.

CONTIDOS:

Formación específica (150h):

Contidos:

1. INTRODUCCIÓN A BLENDER

1.1. Que é Blender?

1. INTRODUCCIÓN A BLENDER

1.1. Que é Blender?

1.2. Instalación

1.3. A Interface o Conceptos da Interface de Blender

1.3.1. O sistema de xanelas

1.3.2. Tipos de xanelas

1.3.3. Caixa de Ferramentas (ToolBox)

1.4. Navegando no Entorno 3D

1.4.1. A dirección da vista (rotando)

1.4.2. Trasladando e Escalando a Vista

1.4.3. Proxección en Perspectiva e Ortográfica

1.4.4. Modos de Visualización O sistema de Capas

1.5. As Funcións Vitais

1.5.1. Cargando arquivos

1.5.2. Gardando arquivos

1.5.3. Renderizando



2. MODELADO

2.1. Obxectos Básicos

2.2. Modo Obxecto

2.2.1. Selección de obxectos

2.2.2. Movemento (traslación) de obxectos

2.2.3. Rotación de obxectos ou mudanza de tamaño/imaxe especular de obxectos

2.2.4. Panel de propiedades de transformación

2.2.5. Duplicación ou Emparentar (Agrupar)

2.2.6. Outras Acciones

2.3. Modo Edición

2.3.1. Estructuras: Vértices, Arestas y Caras

2.3.2. Edición Básica

2.3.3. Desfacer

2.3.4. Suavizado (Smoothing)

2.4. Boléanos

2.5. Modelado Básico de Malla

2.5.1. Extrusionar

2.5.2. Xiro (Spin) y Xiro duplicado (SpinDup)

2.5.3. Rosca (Screw)

2.5.4. Ferramenta Curvar (Warp)

2.6. Subdivisión de Superficies

2.6.1. Subdivisión de Superficies Catmull-Clark

2.7. Ferramentas Aresta e Cara

2.7.1. Selección de Aresta/Cara

2.7.2. Ferramenta Coitelo



2.7.3. Ferramenta de Biselado

2.8. Curvas

2.9. Superficies

2.10. Texto

3. MATERIAIS

3.1. Os Materiais na Práctica

3.1.1. As Cores do Material

3.1.2. Os Sombreadores (Shaders)

3.1.3. Refinando os Materiais (Tweaking Materials)

3.2. Sombreadores de Rampa (Ramp Shaders)

3.3. Reflexións e Transparencias

3.3.1. Reflexos por Raytracing

3.3.2. Transparencias por Raytracing

3.4. Materiais Múltiples

3.5. Materiais Especiais

4. TEXTURAS

4.1. Canais de Textura

4.2. Map Input

4.2.1. Fonte das Coordenadas de Entrada

4.2.2. Mapeado de 2D a 3D

4.2.3. Desprazamento de coordenadas, Escalado e Transformación

4.3. Map To

4.4. Botóns de Textura

4.5. Texturas Procedurais

4.6. Texturas Imaxe

4.7. Mapas de Relevo e de Normais



4.7.1. Usando Mapas de Normais e de Relevo

4.7.2. Creando Mapas de Normais

4.8. Mapas de Desprazamento

5. ILUMINACIÓN

5.1. Luces

5.1.1. Tipos de luces

5.1.2. Luz Solar (Sun Light)

5.1.3. Luz Hemi

5.1.4. Luz lámpada

5.1.5. Luz focal (Spot)

5.2. Sombras co Trazador de Raios

5.3. Sombras co Buffer

5.4. O Fondo do Mundo (World)

6. FERRAMENTAS AVANZADAS DE MODELADO

6.1. Estructuras Poligonais

6.1.1. Selección simple

6.1.2. Múltiple selección

6.1.3. Selección con B e C

6.1.4. Selección clic

6.2. Creación de vértices

6.3. Duplicado de obxectos e vértices

6.4. Extrusión

6.5. Ferramentas de corte

6.5.1. Corte con coitelo

6.5.2. Corte clico F. Subsurf

6.6. Set smoot



6.7. Mostrar e Ocultar

6.8. Separar e unir obxectos

6.9. Retopoloxía

6.10. Sculpt mode

7. MODELADO AVANZADO

7.1. Modelado Orgánico

7.2. Modelado libre

7.3. Modelado por simetría

7.4. Modelado con sculpt mode

7.5. Modelado por rotoscopia

7.6. Modelado Low poly

7.7. Modelado High poly

8. CONCEPTOS DE ANIMACIÓN

8.1. Fotogramas Clave

8.2. Curvas IPO y Claves IPO

8.3. Seguindo un Camiño

9. O SISTEMA DE ARMATURES

9.1. O Obxecto Armature

9.1.1. Nomeando Ósos

9.1.2. Emparentado e cadeas IK

9.1.3. O panel Armature

9.2. Skinning

9.3. O Modo Pose

9.4. A Xanela Acción

10. RENDERIZADO

10.1. Antialiasing



Cofinanciado por
la Unión Europea



Fondos Europeos



10.2. Animacións

10.3. Formatos de Saída

10.4. Opcións de Rénder

10.5. YafRay

Formación transversal e complementaria:

Dereitos fundamentais da Unión Europea 3 horas

Igualdade de xénero, igualdade de oportunidades e non discriminación
3 horas

Desenvolvemento sostible, respecto e coidado do medio ambiente 3
horas

Técnicas de busca de emprego para impulsar a inserción laboral
5 horas

Prácticas:

Módulo de prácticas profesionais non laborais.....30 horas