

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SALTA – FACULTAD DE HUMANIDADES
LICENCIATURA CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CURSO TALLER: *“INTRODUCCIÓN AL DISEÑO Y ANIMACIÓN 3D A PARTIR DE SOFTWARE LIBRE – BLENDER”*

MODALIDAD: Taller semanal teórico práctico.

DURACIÓN: 8 Clases

DÍAS Y HORARIOS: Miércoles de 16 a 19hs. (a partir del 4 de octubre)

DICTADO POR: Jerónimo Márquez¹

El dictado de este taller tiene por objeto complementar los conocimientos en plataformas digitales, para los alumnos que cursen materias con contenido audiovisual dentro del ámbito de la universidad.

Blender, (<https://www.blender.org>) es un programa de código abierto, gratuito y multiplataforma; permite interactuar con, prácticamente, cualquier formato 3D (DXF, Obj, DAE, 3ds, fbx, etc.) Además, soporta casi todos los formatos de audio e imagen.

La cursada será con asistencia obligatoria. En caso de inasistencia justificada, podrá recuperarse (solo en modo teórico) los días viernes 11 am. Los alumnos que no asistan al Módulo I, no podrán incorporarse en el Módulo II.

Modulo 1:

- Blender, similitudes y diferencias con otros softwares 3D
- Entorno 3D
- Personalización de la interfaz
- Líneas de comandos
- Instalación de addons
- Acerca de los desarrolladores y licencias en los agregados.
- La cámara 1: configuración y profundidad, vista multicámara.

- Imagen de referencia.
- Espacio del color: color real vs. Color digital.
- El sentido de la palabra alfa.
- Blender interno, vs. Cycles.
- Escala: Medidas reales y comparativas de medida.
- Creación de mallas 2D en el entorno 3D.
- Conceptos básicos (2D vs. 3D).
- Curvas: tipos y conversiones.
- Texto 1: tipos y conversiones, instalación de fuentes.
- Animación: conceptos básicos y relaciones de tiempo.
- Lápiz de cera: qué es y para qué sirve.
- Onion Skin, secuencias de los fotogramas en modo fantasma (espacio 2D y 3D).

Render 3D: Conceptos gráfica y memoria, configuraciones de salida.

Modulo 2:

- Open GL: vista previa vs. Render de prueba en tiempo real.
- Motores de render externos; GPU vs CPU
- El sistema tríniti de amd comparativas con Intel activación de todos los núcleos en el render.
- La cámara 2: configuraciones y animación de cámara en el entorno 2D y 3D. FX de cámara. Cambios de cámara
- Animación con shapekeys
- El dope Sheet: adición y eliminación de fotogramas
- Texto 2: Uso de scripts para simulaciones automáticas

- Grupos: creación, animación, e invisibilidad de animaciones a partir de objetos agrupados
 - Parent and Childrens: Tipos de relaciones de parentesco y jerarquías
 - Modificadores: uso de reflection, y warp para mallas y animaciones.
 - Iluminación: Tipos y configuraciones.
 - Realidad vs. Ilusión: Creación de materiales foto realistas en Cycles render.
 - Animaciones automáticas, Loop.
 - Sonido: Incorporación y configuración de sonidos en el espacio 3D.
 - Creación y uso de imágenes 360°
 - Shadows catcher.
 - Video editor: Incorporación de secuencias de imágenes y videos. Uso de capas. Desfase y corrección de tiempos. Transformación y animación de imágenes y sonidos. Incorporación de subtítulos. Modificadores. Salida de audio vs. Video.
- Se otorgarán certificados.

¹Jerónimo Márquez L.U: 715085 cursa cuarto año en la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación Social y es Diseñador Gráfico.