

Temario

Curso de Realidad Aumentada con Blender 3D

1. Introducción a Realidad Aumentada Blender y Unity.

- Introducción
 - o ¿Qué es Realidad Aumentada?
 - o ¿Qué es Blender?
 - o ¿Qué es Unity?
 - o ¿Qué es Vuforia?
 - o Sobre el Software Libre y la licencia GPL
- Es requisito que el estudiante se presente con el software instalado en su equipo y con sus accesos listos.
- Creación de cuentas de usuario en las diferentes plataformas de desarrollo.
 - La Interfaz
 - o Conceptos de la Interfaz de Blender
 - o El sistema de ventanas
 - o Tipos de ventanas
 - o Menús
 - o Paneles
 - o Desplazamiento
 - Las Funciones Básicas
 - o Guardar Archivos
 - o Abrir Archivos
 - o Eliminar objetos
 - o Deshacer / Rehacer
 - o Render

2. Herramientas básicas de modelado

- La escena
 - Selección de objetos
 - Traslación de objetos
 - Rotación de objetos
 - Escalado de objetos
 - Manipulador combo
 - Punto de pivote
 - Orientación de los ejes
 - Precisión
 - Panel propiedades
- Objetos Básicos
 - o Añadir Objetos Poligonales
 - o Duplicar Objetos
 - o Modo de Edición

- Estructuras Poligonales
 - o Selección
 - o Selección de vértices
 - o Selección de aristas
 - o selección de caras
 - o Selección de fondo
 - o Edición Básica
 - o Eliminar caras
 - o Eliminar vértices
 - o Eliminar aristas
 - o Añadir vértices
 - o Añadir aristas

3. Materiales básicos

- Introducción
- Descripción
- Color
- Introducción Shaders
- Múltiples Materiales

4. Texturas básicas

- Introducción
- Texturas
- Material Texturas
- Materiales escena
- Luz introducción
- World

5. Renderizado.

Introducción.

Formatos de Salida.

Opciones de Render.

Renderizando Animaciones.

8. Introducción a la animación con Blender 3D

Introducción.

Análisis de movimiento.

Introducción a Graph Editor.

Introducción a Dope sheet.

Introducción a Action editor.

Animación de una pelota.

Cómo guardar el modelo animado para su uso en realidad aumentada.

9. Introducción a la creación de realidad aumentada con Blender 3D y Unity3D.

Introducción a la realidad aumentada.

Ensamblaje e implementación de la escena en realidad aumentada.

Preparación de los elementos de la experiencia de realidad aumentada en Blender 3D (gráficos, audio, texturas, modelos, escenarios).

Introducción a Unity 3D.

Preparación del ambiente en Unity 3D con Vuforia.

Diseño e impresión del target de RA.

Creación de lógica básica para disparo de eventos de animación y audio en realidad aumentada (programación).

Prueba de aplicación realidad aumentada.

Compilación y Deployment.

Tiempos:

Introducción: 2 horas.

Modelado: 2 hora.

Materiales y texturas: 2 hora.

Animación: 2 horas.

Realidad Aumentada: 4 Horas.