

Temario

Curso introducción a la animación de personajes 3D

Invierno 2018-2019

1. Introducción a Blender.

- Introducción
 - ¿Qué es Blender?
 - Sobre el Software Libre y la licencia GPL
- La Interfaz
 - Conceptos de la Interfaz de Blender
 - El sistema de ventanas
 - Tipos de ventanas
 - Menús
 - Paneles
 - Desplazamiento
- Las Funciones Básicas
 - Guardar Archivos
 - Abrir Archivos
 - Eliminar objetos
 - Deshacer / Rehacer
 - 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
 - Añadir Objetos Poligonales
 - Duplicar Objetos
 - Modo de Edición

Cursos Blender

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

3. Materiales básicos

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

4. Texturas básicas

- Introducción
- Texturas
- Material y Texturas
- Materiales escena
- Luz (introducción)
- World

5. Renderizado.

- Introducción.
- Formatos de Salida.
- Opciones de Render.
- Renderizando Animaciones.

6. Introducción a la animación con Blender 3D

- Introducción
- Principios de animación con blender 3D
- Animación por Key Frames (fotogramas clave)
- Graph editor
- Dopesheet
- Dando vida a una pelota

7. El Sistema de Armatures y Animación de caracteres

- El Objeto Armature.
- Nombrando Huesos.
- Emparentado y cadenas IK.
- El panel Armature.
- Rigging y Skinning.
- Grupos de Vértices.
- Pintura de Pesos (Weight Painting).
- El Modo Pose.
- Análisis de movimiento.
- Riggeando y animando una mano.
- Uso de Shape Keys en animación.
- Librería de poses.
- Animación de un personaje.
- Acciones y el Editor de animación no lineal (NLA)

Tiempos:

Sesiones de 4 horas intensivas por día, con un total de 12 horas efectivas de curso divididas de la siguiente manera:

Introducción: 2 horas.

Modelado: 1 hora.

Materiales y texturas: 1 hora.

Armaduras: 1 hora.

Rigging y skinning: 2 horas.

Animación: 5 horas.