

“A contorna Blender”

Fluxo de traballo

• **Facéndonos co programa**

Durante o obradoiro traballaremos coa interface e o uso particular que o Blender fai do teclado e o rato.

Crearemos e importaremos formas sinxelas, para obter e modificar obxectos, texturas, cores e algunhas propiedades físicas dos materiais.

• **Exemplos simples de renderización.**

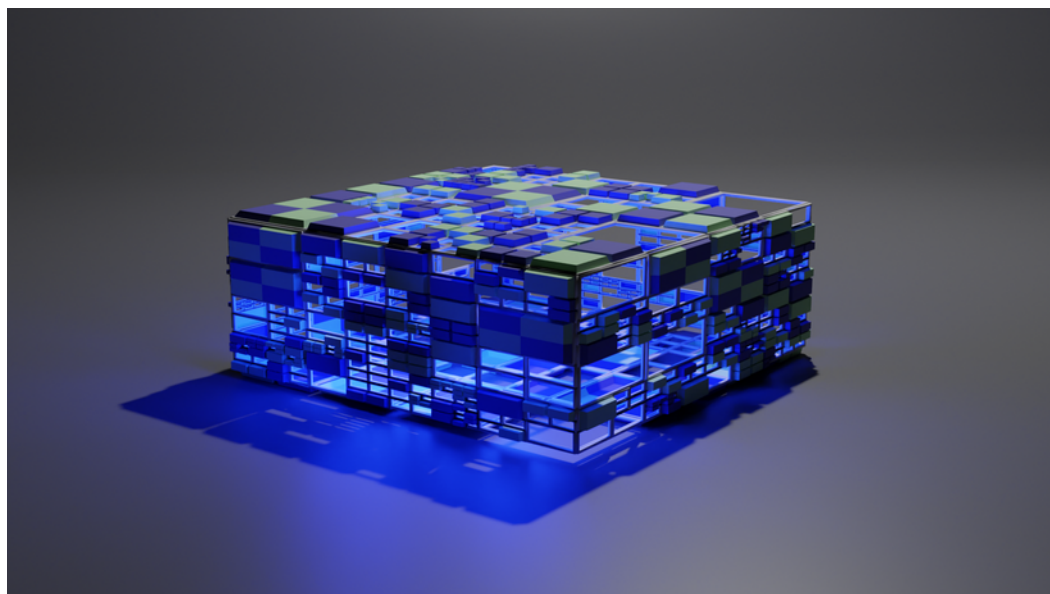
Cos obxectos logrados no punto anterior aplicaremos os motores de render do Blender e veremos como se utilizan cámaras e luces na contorna virtual. Posteriormente faremos un render exportándoo nun formato de imaxe PNG, JPEG ...

• **Animación e vídeo**

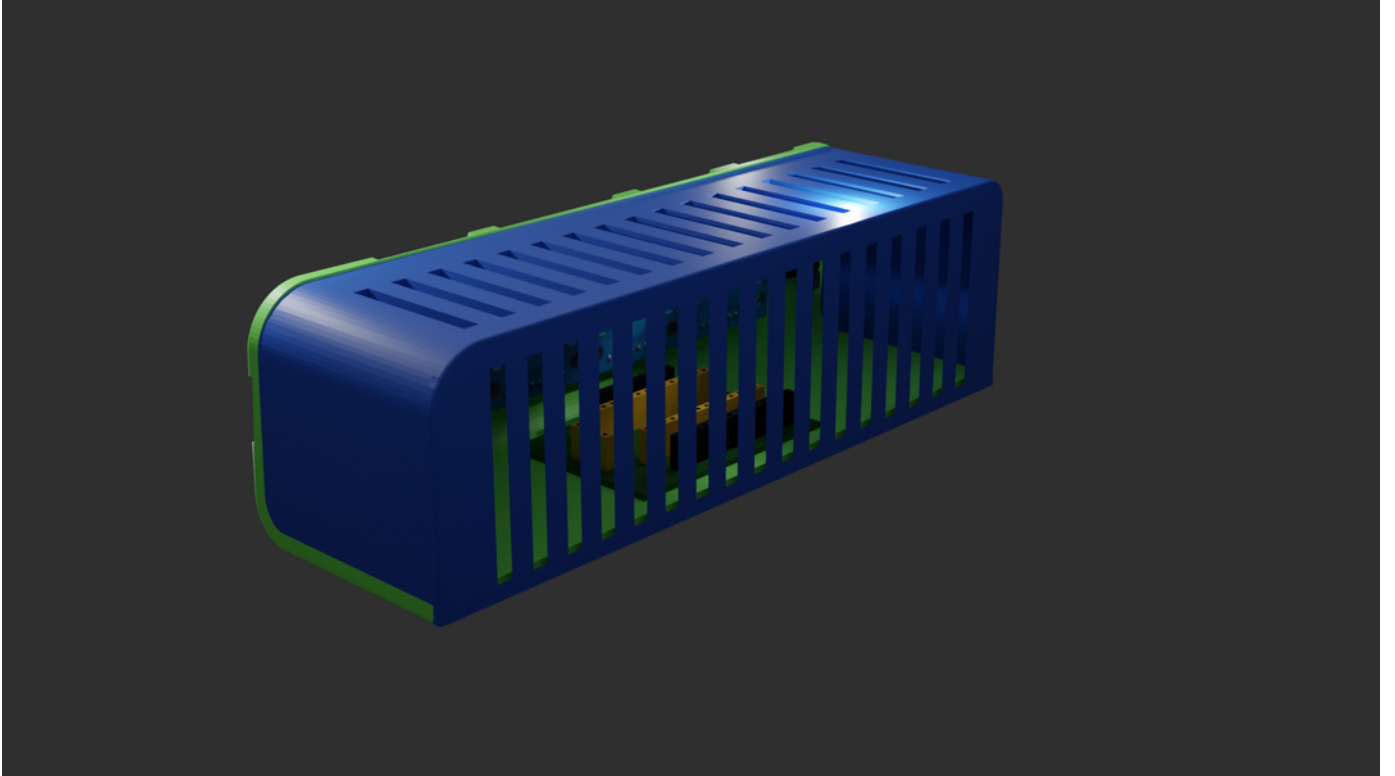
Manexando restricións de movemento, manipulando curvas de desprazamento e con exemplos sinxelos lograremos vídeos de curta duración. Finalmente realizaremos animacións sinxelas profundando en movementos de obxectos e cámaras.

Con isto logramos dunha forma elemental varios pequenos traballos que nos permitirán posteriormente de forma autónoma profundar pola nosa conta neste extenso programa.

Son Tomas Lopez Retorta. A miña traxectoria moveuse por diferentes manifestacións artísticas tradicionais entre as que podería destacar o meu traballo como ceramista . No ano 2008 comecei a miña andaina con Blender e desde entón dediqueime a explotar todo o seu potencial tentando aprender diariamente todas as posibilidades que ofrece este programa. Blender é un programa de código aberto, gratuito e multiplataforma. Deixo uns exemplos de pequenos logros.







,

