

Universidad Veracruzana

Elaboración de ambientes interactivos virtuales-multimedia mediante el uso de software libre: **Blender**.



→ Situación actual : *multimedia*

- Aplicaciones orientadas hacia la enseñanza:
 - Audio - video
 - Animación vectorial
 - Animación 3D
 - Ambientes virtuales
 - Vistas 360 °

- Aplicaciones orientadas hacia la recreación:
 - Juegos de video como un producto mas influyente
 - Enfoques televisivos, cinematográficos



→ Ambiente Virtual

- Definición de un ambiente virtual
- Ambiente virtual VS aplicación multimedia
 - Ambiente inmersivo
 - Ambiente no inmersivo
- Soluciones
 - Java 3D
 - VRML
 - QuickTime VR
 - Shockwave 3D
 - Blender 3d



→ Blender

software libre para la realización de ambientes virtuales



Modelado

Animación

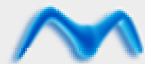
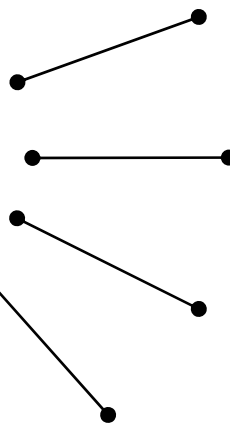
Render

Post - Producción

Game Engine



→ Integración de herramientas externas con Blender



WINGS 3D

, Nendo, 3d studio, etc.



Y.A.F.R.A.Y

, Virtualight, POV-ray, etc.

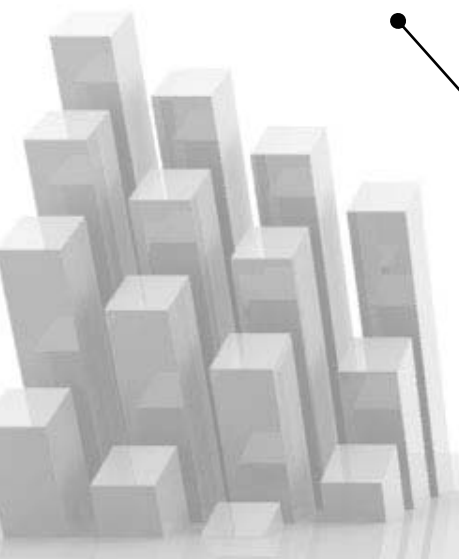
Adobe Photoshop



GIMP

, etc.

Otros



→ Integración de herramientas externas con Blender



Manejo de Wings 3D como modelador libre de objetos

→ Ejemplo



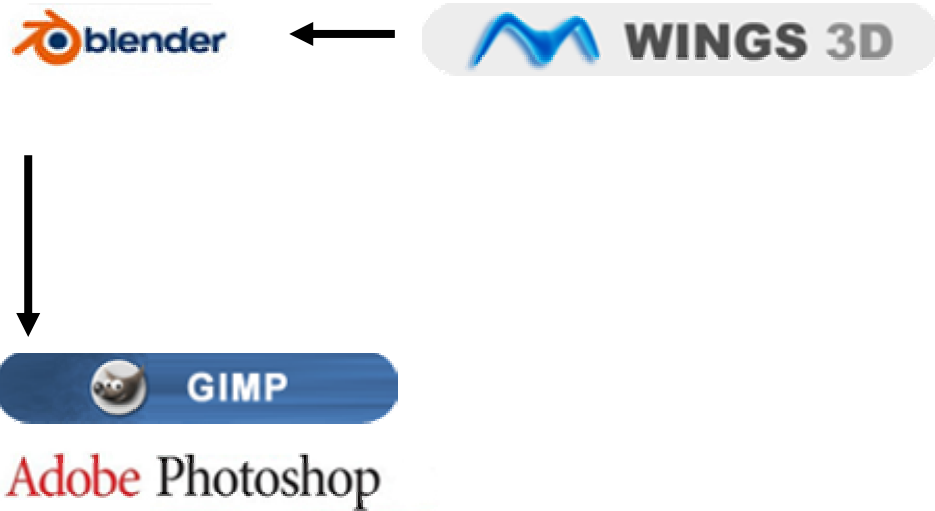
→ Integración de herramientas externas con Blender



→ Ejemplo



→ Integración de herramientas externas con Blender



→ Ejemplo



→ Integración de herramientas externas con Blender



Ejercicio de un recorrido virtual con apoyo de utilerías libres

→ Ejemplo

