

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



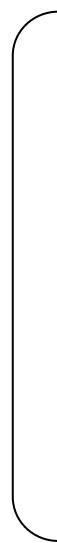
➔ Ambiente Virtual

- ❑ 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

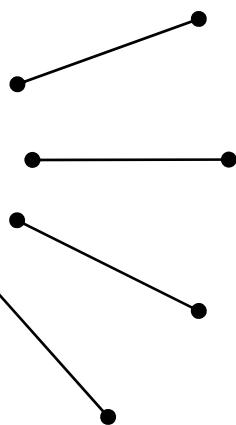
Render

Post - Producción

Game Engine



→ Integración de herramientas externas con Blender



, Nendo, 3d studio, etc.



Y.A.F.R.A.Y.

, Virtualight, POV-ray, etc.

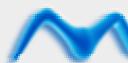
Adobe Photoshop



, etc.

Otros

→ Integración de herramientas externas con Blender



WINGS 3D

Manejo de Wings 3D como modelador libre de objetos

→ Ejemplo



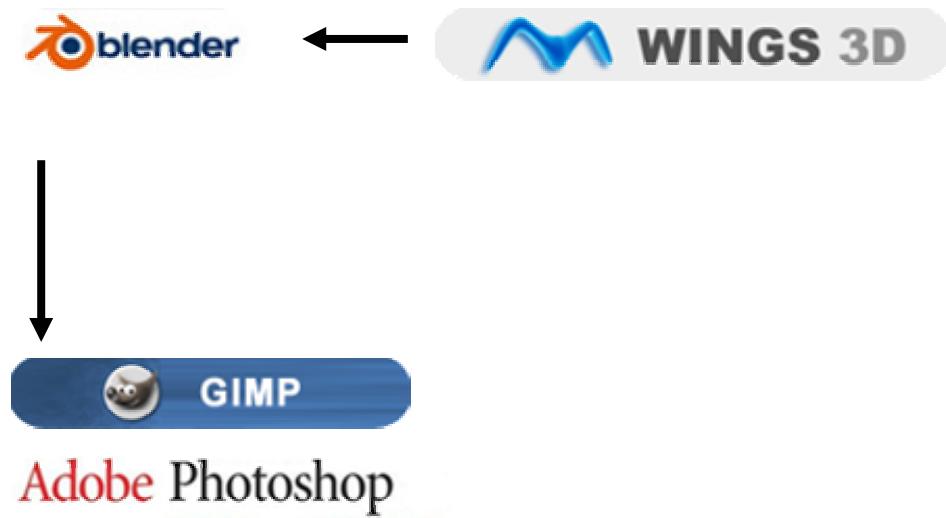
→ Integración de herramientas externas con Blender



→ 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

