***BLENDER***

NOMBRE DE LA EMPRESA CREADORA DEL PROGRAMA

Fundacion Blender

Historia

Blender nació como un desarrollo propietario interno de la empresa de animación NeoGeo capitaneada por Ton Roosendaal, quien afortunadamente no tardó en darse cuenta de lo extremadamente positivo que sería para el sector que otros artistas externos a NeoGeo conocieran y pudieran utilizar el software. Con la idea de fomentar y desarrollar Blender en 1998 montó la empresa Not a Number (o NaN por sus siglas), a la cual le fueron muy bien las cosas hasta el 2001, año en el que los inversores (tras haber conseguido llegar a una plantilla de más de 50 personas y tener más de 250.000 registrados en su web corporativa, pero no obtener buenos resultados económicos) se vieron obligados a parar las actividades de la empresa, momento en el que también quedó congelado el desarrollo de Blender. A pesar del varapalo lo mejor estaba por llegar.

NaN quedó en stand by pero Ton, varios trabajadores más de la compañía, empresas que utilizaban el software y la comunidad que ya tenía a su alrededor, no estaban dispuestos a que Blender muriera, así que decidieron que había que hacer algo, y lo hicieron. En marzo de 2002 Roosendaal creó la Fundación Blender cuyo primer objetivo fue conseguir 100.000 euros para que la misma pudiera comprar los derechos de propiedad intelectual del software. Para tal fin pusieron en marcha la campaña “Liberen a Blender” y en tan solo 7 semanas alcanzaron el objetivo de recolectar los 100.000 euros. Finalmente la fundación compró los derechos de propiedad intelectual y el domingo 13 de octubre de 2002 Blender fue liberado bajo la Licencia Pública General de GNU (GPL)

PÁGINA DEL PROGRAMA.

<https://www.blender.org/>

CARACTERÍSTICAS.

**Renderizado y más allá**

Blender viene con un potente motor de renderizado imparcial que ofrece un renderizado ultrarrealista impresionante.

**Diseño y modelo**

La amplia gama de herramientas de modelado de Blender hace que crear, transformar, esculpir y editar sus modelos sea muy fácil.

**Escultura sin costuras**

Las herramientas de escultura digital brindan la potencia y flexibilidad requeridas en varias etapas de la tubería de producción digital. Por ejemplo, durante el diseño de personajes y la exploración o el diseño del entorno. Al ofrecer los conjuntos de herramientas de modelado poligonal y escultura lado a lado, Blender simplifica enormemente la transición entre la investigación conceptual y la producción del modelo final.

**Muévanse**

Ya sea que se trate de cuadros clave o complejos ciclos de caminata, Blender permite a los artistas convertir sus personajes en animaciones impresionantes.

**Story Art, dibujo 2D en 3D**

¡De Verdad! Dibujar directamente en una ventana 3D tiene mucho sentido. Abre una libertad de flujo de trabajo sin igual para los guionistas y artistas 2D.

**Simulaciones**

Ya sea que necesite un edificio en ruinas, lluvia, fuego, humo, líquido, tela o destrucción total, Blender ofrece excelentes resultados.

**Composición**

Blender viene con un compositor incorporado de pleno derecho. Esto le permite postproducir sus renders sin salir de Blender.

El compositor viene con:

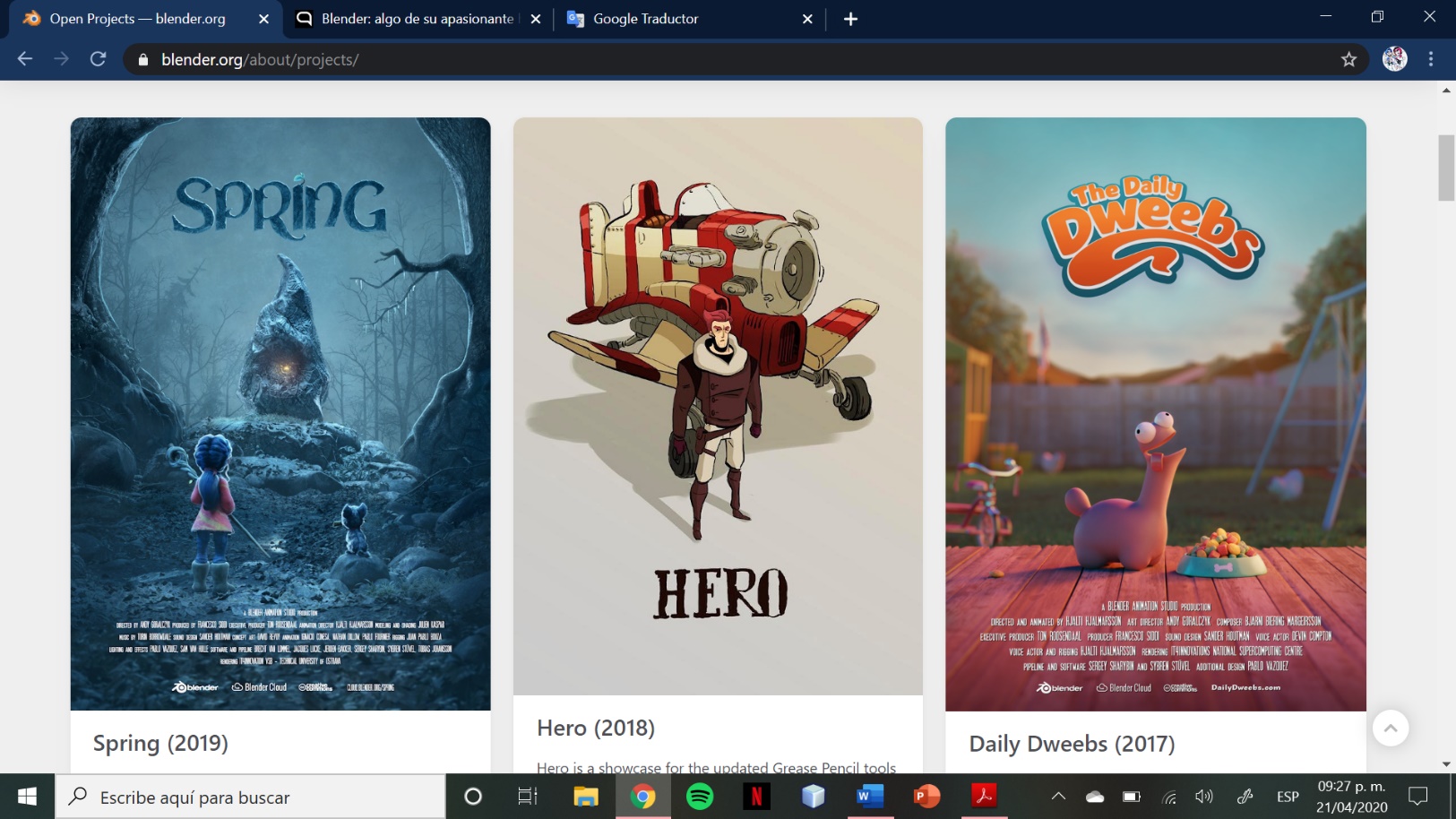
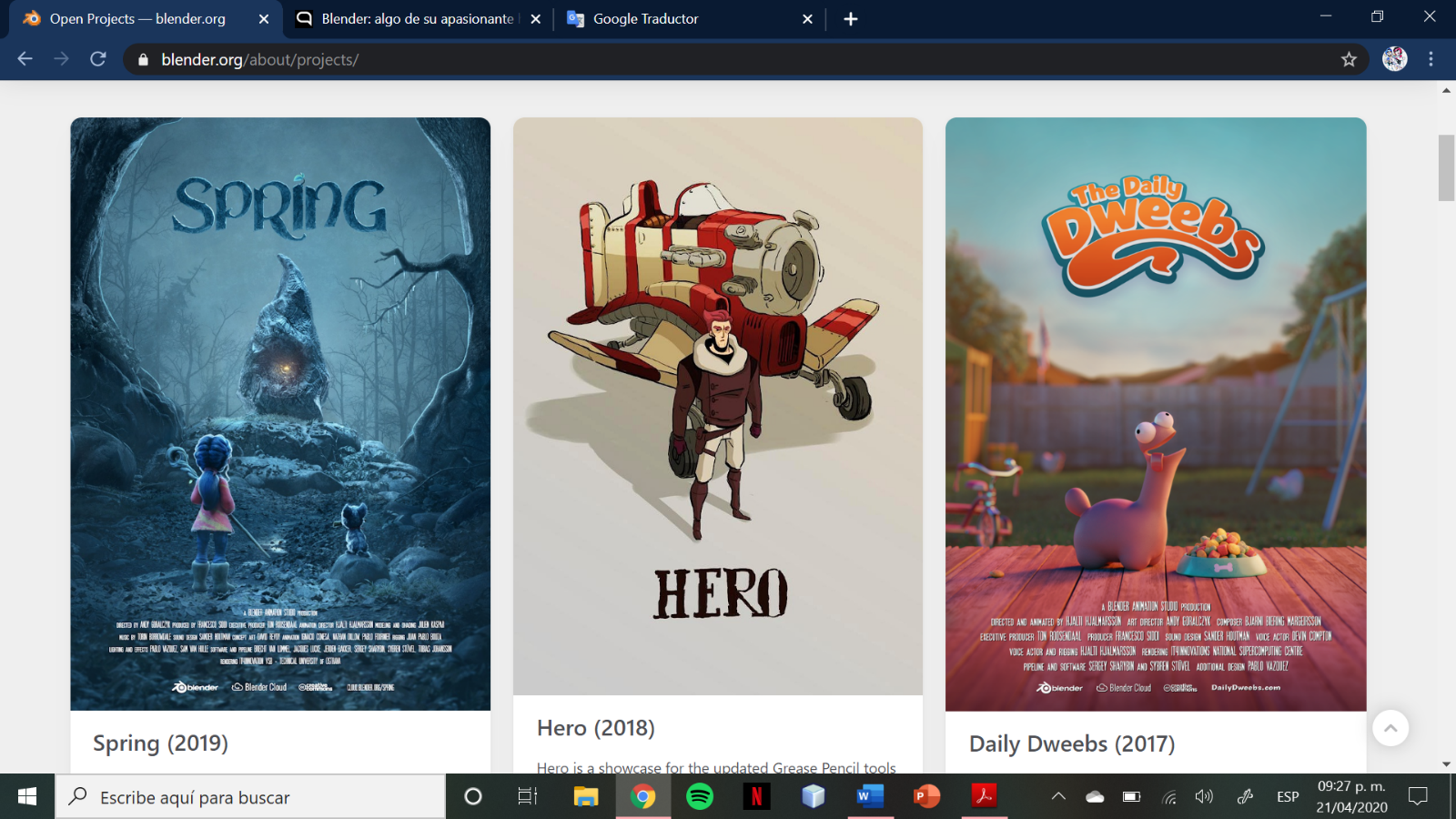
Impresionante biblioteca de nodos para crear efectos de cámara, gradación de color, viñetas y mucho más.

Soporte de capa de renderizado

Composición completa con imágenes y archivos de video.

Capacidad para renderizar a archivos OpenEXR multicapa

FOTO EJEMPLO DE ANIMACIÓN CREADA CON EL PROGRAMA.



Primavera (2019)

La primavera es la historia de una niña pastor y su perro, que enfrentan espíritus antiguos para continuar el ciclo de la vida.

Héroe (2018)  
Hero es un escaparate de las herramientas actualizadas de Grease Pencil en Blender 2.80. Grease Pencil significa herramientas de animación 2D dentro de una tubería 3D completa.

CLIENTES (EMPRESAS QUE USAN EL PROGRAMA).

Hoy son muchos los profesionales que utilizan Blender, así como algunos proyectos profesionales, incluyendo animaciones comerciales, creadas utilizando total o parcialmente Blender. El primer proyecto profesional grande en la que se utilizó Blender fue la película Spider-Man 2, que fue utilizado por primera vez para crear animaciones y vistas previas. Blender ya se ha utilizado para crear negocios en diversas partes del mundo como Sídney, Australia,[47](https://es.wikipedia.org/wiki/Blender#cite_note-47)​ y Brasil.[48](https://es.wikipedia.org/wiki/Blender#cite_note-48)​

Blender compite con programas comerciales como [3ds Max](https://es.wikipedia.org/wiki/3DS_MAX), [CINEMA 4D](https://es.wikipedia.org/wiki/Cinema_4D), [LightWave](https://es.wikipedia.org/wiki/LightWave), [Maya](https://es.wikipedia.org/wiki/Autodesk_Maya), [Rhino3D](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Rhino3D&action=edit&redlink=1), [Autodesk Softimage](https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Autodesk_Softimage&action=edit&redlink=1) y [ZBrush](https://es.wikipedia.org/wiki/ZBrush). Blender tiene muchas de las herramientas que tienen los competidores comerciales.

PRECIO Y ESQUEMA DE COBRO (LICENCIA, ANUAL, USO).

La licencia

Blender es software libre. Usted es libre de usar Blender para cualquier propósito, incluso comercial o educativo. Esta libertad está siendo definida por la Licencia Pública General de GNU (GPL) de Blender.

***CINEMA4D***

**Nombre de la empresa creadora del programa.**

**Cinema 4D** es un software de creación de gráficos y [animación 3D](https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_3D) desarrollado originariamente para [Commodore Amiga](https://es.wikipedia.org/wiki/Commodore_Amiga) por la compañía alemana Maxon, y portado posteriormente a plataformas [Windows](https://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Windows) y [Macintosh](https://es.wikipedia.org/wiki/Apple_Macintosh).

**Historia.**

**Página del programa.**

<https://www.maxon.net/en-us/buy/>

**Características.**

**MODELADO POLIGONAL**

Las visiones toman forma en Cinema 4D

Los polígonos son los bloques de construcción de 3D, unidos entre sí para crear los objetos de su imaginación. Con el completo conjunto de herramientas de modelado poligonal de Cinema 4D, es fácil crear todo, desde automóviles hasta criaturas.

**MODELADO PARAMÉTRICO**

El primer paso en la mayoría de los proyectos 3D es crear los objetos.

Mantenga las visualizaciones 3D flexibles hasta el final con el modelado paramétrico. Se pueden realizar cambios en cualquier momento en escenas u objetos, y Cinema 4D ofrece una amplia gama de opciones de modelado paramétrico que hacen posible que los artistas realicen casi cualquier cambio de última hora que un cliente pueda necesitar.

**ESCULTURA**

Modele superficies orgánicas y aumente fácilmente el nivel de detalle en cualquier objeto con el sistema Sculpt totalmente integrado en Cinema 4D. Simplemente haga clic en Subdividir para aumentar el nivel de detalle, transformando su malla en arcilla digital. Moldee su malla con herramientas de escultura intuitivas que tiran, suavizan, aplanan, cortan y pellizcan la superficie. Aproveche las opciones de simetría avanzadas, sellos, plantillas y máscaras para crear esculturas complejas y detalles de superficie.

**ANIMACIÓN DE PERSONAJES**

Cinema 4D ofrece una amplia gama de herramientas y características de animación de personajes confiables y fáciles de usar que lo ayudan a crear personajes reales y hacer que la animación de personajes sea mucho más fácil. Las características avanzadas como la etiqueta Quaternion, Cappuccino para registrar el movimiento del mouse como datos de posición y Redibujar automáticamente para crear configuraciones dinámicas de IK agilizan el flujo de trabajo para los animadores y aparejadores de personajes.

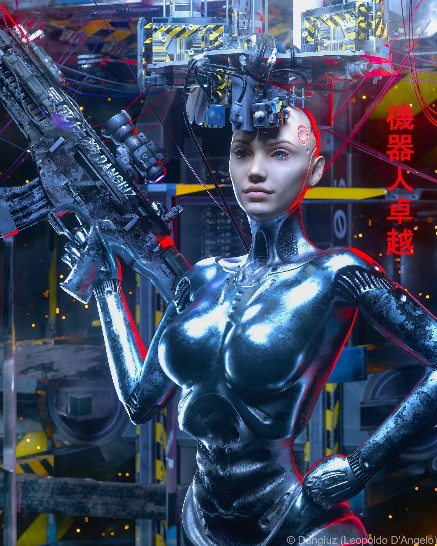
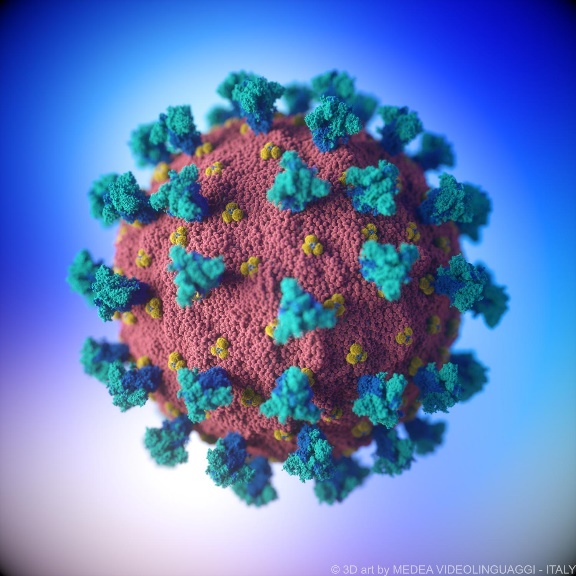
**GRÁFICOS**

Con el conjunto de herramientas Cinema 4D MoGraph, los artistas de gráficos en movimiento pueden hundir sus dientes en una paleta de herramientas poderosas que facilitan la creación de todo, desde logotipos voladores hasta efectos abstractos. Clone numerosos objetos y cree texto extruido con solo unos pocos clics. Agregue Efectores a la mezcla y ponga todo en movimiento, y mucho más, ¡a menudo sin crear un solo fotograma clave! Todo esto está perfectamente integrado en Cinema 4D y ofrece un flujo de trabajo rápido y fácil. Todas las funciones son completamente interactivas y no destructivas.

**RASTREO**

Integre rápida y sin problemas elementos 3D en secuencias del mundo real con la ayuda del Motion Tracker de Cinema 4D. Agregue objetos 3D a entornos existentes con Camera Tracking y cree entornos 3D completos a partir de imágenes con la ayuda de Scene Reconstruction. Con Object Tracking, es fácil reemplazar objetos del mundo real con sus creaciones en 3D, mientras que Camera Calibrator ayuda a igualar el ángulo de la cámara y la perspectiva de una imagen fija. Estas potentes herramientas se combinan para facilitar la incorporación de elementos del mundo real en su proyecto 3D.

**Foto ejemplo de animación creada con el programa.**



**Clientes (Empresas que usan el programa).**

**Precio y esquema de cobro (licencia, anual, uso).**