

CURSO INTERMESESTRAL

# BLENDER BÁSICO



28 DE JULIO - 08 DE AGOSTO

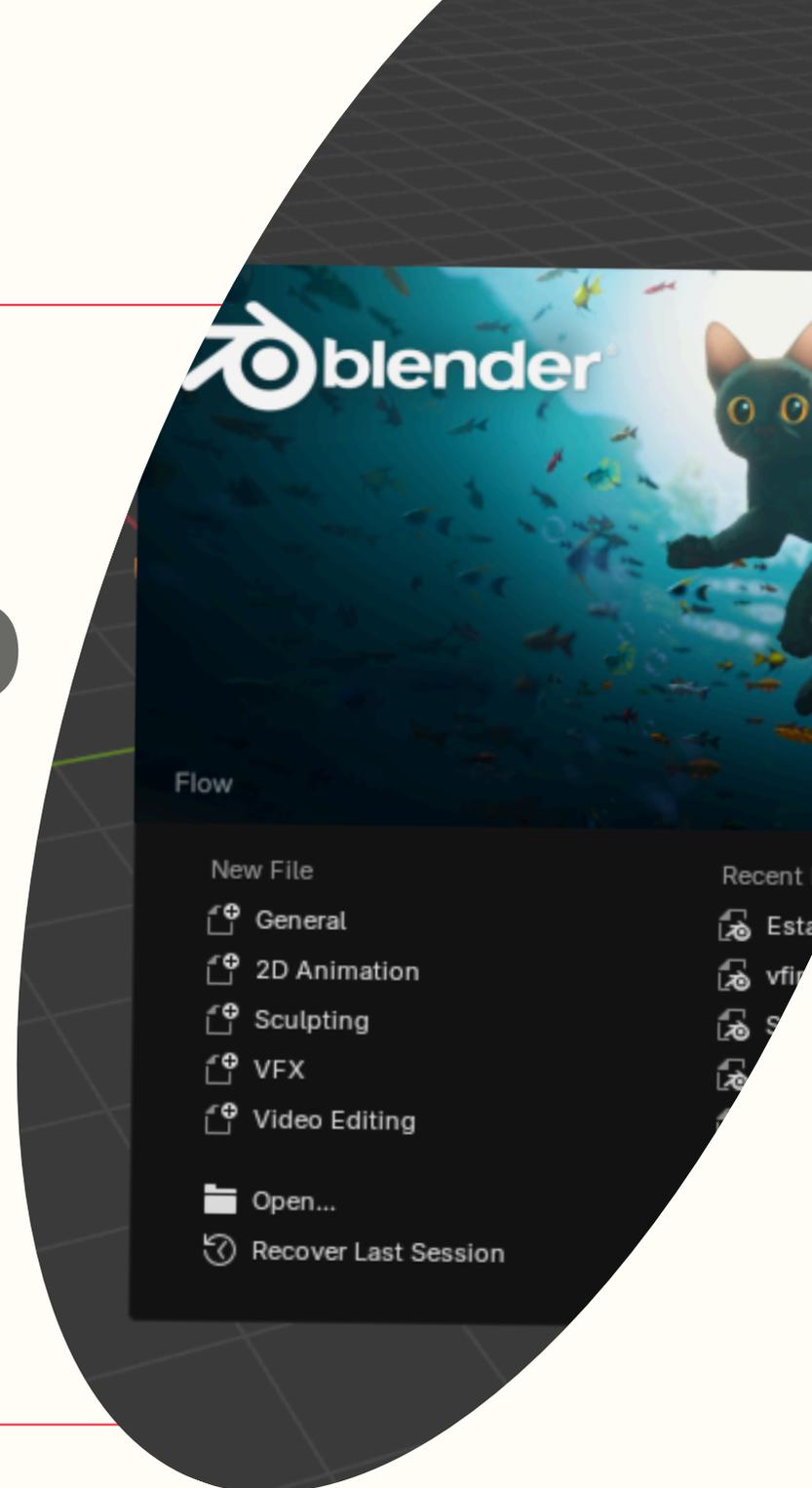


EDIFICIO Q, ANEXO DE INGENIERÍA

DURACIÓN: 10 SESIONES DE 2 HORAS.

MODALIDAD: PRESENCIAL

OBJETIVO: DOMINAR LAS HERRAMIENTAS BÁSICAS DE MODELADO, TEXTURIZADO, ILUMINACIÓN, RENDER Y ANIMACIÓN APLICABLES A CUALQUIER PROYECTO BÁSICO.



## Temario:

### MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN A BLENDER

- ¿QUÉ ES BLENDER Y PARA QUÉ SE UTILIZA?
- APLICACIONES EN CINE, VIDEOJUEGOS, DISEÑO, ARQUITECTURA Y VR.
- INSTALACIÓN DEL PROGRAMA Y PRIMERAS CONFIGURACIONES.

### MÓDULO 2: NAVEGACIÓN E INTERFAZ

- VENTANAS Y TIPOS DE EDITORES.
- COLECCIONES Y ESCENAS.
- ESPACIOS DE TRABAJO PRECONFIGURADOS.
- PERSONALIZACIÓN DE INTERFAZ Y ATAJS.

### MÓDULO 3: OBJETOS, GEOMETRÍA Y MANIPULACIÓN

- CREAR, DUPLICAR Y ELIMINAR OBJETOS.
- MODO OBJETO VS. MODO EDICIÓN.
- TRANSFORMACIONES: MOVER, ESCALAR, ROTAR.
- COMPONENTES: VÉRTICES, ARISTAS Y CARAS.
- HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN Y PIVOTE.

### MÓDULO 4: MODELADO BÁSICO

- MODELADO CON PRIMITIVAS.
- BOX MODELING (MODELADO POR CAJAS).
- OPERACIONES BOOLEANAS SIMPLES.
- INTRODUCCIÓN A MODIFICADORES: MIRROR, SUBDIVISION SURFACE.
- REFERENCIAS VISUALES (BLUEPRINTS).

### MÓDULO 5: ORGANIZACIÓN Y BUENAS PRÁCTICAS

- NOMENCLATURA Y JERARQUÍA.
- USO DE COLECCIONES.
- BLOQUEO DE FORMAS (BLOCKING).
- PREPARACIÓN DEL MODELO PARA TEXTURIZADO.

### MÓDULO 6: MATERIALES Y TEXTURAS BÁSICAS

- ¿QUÉ ES UN MATERIAL?
- EDITOR DE MATERIALES.
- USO DE COLORES, TRANSPARENCIAS Y EMISIVOS.
- APLICACIÓN DE TEXTURAS SIMPLES (IMAGE TEXTURE).
- INTRODUCCIÓN A NODOS SIN PROFUNDIDAD TÉCNICA.

#### MÓDULO 7: MAPEO UV

- DESEMPAQUETADO UV AUTOMÁTICO Y MANUAL.
- AJUSTES EN EL UV EDITOR.
- PROBLEMAS COMUNES AL TEXTURIZAR.
- TEXTURAS CON IMÁGENES Y PATRONES BÁSICOS.

#### MÓDULO 8: ILUMINACIÓN

- TIPOS DE LUCES: SOL, PUNTO, ÁREA Y SPOT.
- AJUSTES DE INTENSIDAD Y COLOR.
- COMPOSICIÓN SIMPLE DE ILUMINACIÓN DE ESTUDIO.
- WORLD ENVIRONMENT.

#### MÓDULO 9: RENDERIZADO

- MOTORES EEVEE VS. CYCLES.
- AJUSTES DE RESOLUCIÓN Y CALIDAD.
- CÁMARA Y ENCUADRE.
- EXPORTACIÓN DE IMÁGENES (PNG/JPG).
- INSERCIÓN DE MARCA DE AGUA O METADATA BÁSICA.

#### MÓDULO 10: INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN 3D

- ¿QUÉ ES UN KEYFRAME?
- TIMELINE Y DOPE SHEET.
- ANIMAR TRANSFORMACIONES BÁSICAS (POSICIÓN, ROTACIÓN, ESCALA).
- CICLOS DE ANIMACIÓN SIMPLES.
- RENDERIZADO DE VIDEO (MP4 O SECUENCIA DE IMÁGENES).

---

## Requisito para certificación:

PARA SER ACREEDOR A LA CONSTANCIA O CERTIFICACIÓN DEL CURSO (DE SER EL CASO), SERÁ NECESARIO ENTREGAR EL PROYECTO FINAL O LAS ACTIVIDADES REALIZADAS A LO LARGO DEL CURSO QUE REFLEJEN LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS TEMAS ABORDADOS. LA FECHA DE ENTREGA SERÁ DETERMINADA POR LA PERSONA RESPONSABLE DE IMPARTIR EL CURSO.