

Curso Intersemestral: Modelado y Animación en Blender

Ficha técnica:

- **Duración:** 10 horas (5 sesiones de dos horas)
- **Modalidad:** En línea.
- **Requisitos:** Equipo de cómputo.

Presentadores:

Angulo Torres Elias

López Villanueva Saul

Objetivo(s) del curso:

El objetivo del curso de Blender es proporcionar las herramientas básicas necesarias para el diseño de modelos 3D y sus respectivas animaciones, a través del conocimiento de los recursos conceptuales en la aplicación digital de código abierto Blender.

Temario

NÚM.	NOMBRE	HORAS	DIA
1.	Instalación	1.0	1
2.	Introducción	1.0	1
3.	Modelado	2.0	2
4.	Texturizado y UV	2.0	3
5.	Rigging	2.0	4
6.	Animación	2.0	5
		10.0	

1 Instalación

Objetivo: El estudiante aprendera la forma correcta de instalar y actualizar el programa en base a sus características y necesidades.

Contenido:

- 1.1 Ubicación del archivo.
- 1.2 Como instalar el programa.
- 1.3 Posibles alternativas.

2 Introducción

Objetivo: El estudiante se familiarizará y aprendera lo básico sobre la interfaz de Blender

Contenido:

- 2.1 Funciones y atajos.
- 2.2 Ventanas.
- 2.3 Modos.
- 2.4 Looptools.

3 Modelado

Objetivo: El estudiante aprendera a modelar.

Contenido:

- 3.1 Referencias de modelado.
- 3.2 Agregar figuras.
- 3.3 Esculpir.
 - 3.3.1 Estructuras.
 - 3.3.2 Completar caras.
 - 3.3.3 Modo escultura.

4 Texturizado y UV

Objetivo: El estudiante aprendera a manejar texturas en los modelados previos.

Contenido:

- 4.1 Cortar modelo.
- 4.2 Proyectar.
- 4.3 Texture Paint
 - 4.3.1 Tipos de texturas.
 - 4.3.2 Shader mode.
- 4.4 Texturizado

5 Rigging

Objetivo: El estudiante aplicara restricciones a su modelo dándole características necesarias para animar.

Contenido:

- 5.1 Manejo de huesos.
- 5.2 Controladores.
- 5.3 Restricciones.
- 5.4 Weight Paint.

6 Animacion.

Objetivo: El estudiante aplicará los conceptos de regging para realizar una animación de su modelo.

Contenido:

- 6.1 Key frames.
- 6.2 Cruvas de movimientos.
- 6.3 Menus.
- 6.4 Exportar.

Evaluación:

Para acreditar el curso, es necesario realizar una entrega final de entregar un personaje u objeto tridimensional con animación funcional para aprobar.

- **Modelo optimizado:** Personaje u objeto diseñado de manera eficiente para que sea fácil de manipular, animar y renderizar, sin perder calidad visual.
- **Animación:** Se evaluará la fluidez del movimiento, la correcta aplicación de herramientas de animación y la capacidad de transmitir una acción clara (por ejemplo caminar, rotar, interactuar con otro objeto).
- **Exportación:** El trabajo final debe entregarse en formato Blender (.blend).