



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**INTERSEMESTRAL
BLENDER**

FACULTAD DE INGENIERÍA

PONENTES:

- **ANGULO TORRES ELIAS**
 - **LÓPEZ VILLANUEVA SAUL**
-

CONTENIDO

CURSO DE BLENDER

INSTALACION
INTRODUCCION
MODELADO
TEXTURIZADO Y UV
RIGGING
ANIMACION



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA



PROGRAMA DE ESTUDIO

CURSO DE BLENDER

1

2025-2

Asignatura

Semanas

Semestre

Horas/día:

Teóricas

Horas/semana:

Teóricas

Modalidad: Curso intersemestral

Seriación obligatoria antecedente: Ninguna

Evaluación:

- Modelo optimizado 50%
- Animación 40%
- Exportación 10%

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.