



**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



## PROGRAMA DE ESTUDIO

### CURSO DE BLENDER

1

2025-2

Asignatura

Semanas

Semestre

**Horas/día:**  
Teóricas 2.0

**Horas/semana:**  
Teóricas 10.0

**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 aprenderá 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 aprenderá 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 aprenderá 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 aprenderá 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 rigging para realizar una animación de su modelo.

**Contenido:**

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