

CURSO	:	ANIMACIÓN 3D EN BLENDER
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Manejo de WINDOWS

SUMILLA

El presente curso es de naturaleza teórico-práctica y está dirigido a personas interesadas en entrar al mundo del diseño tridimensional. Los participantes comprenden los aspectos básicos de modelado, texturizado, iluminación, render, animación y composición 3D. Los participantes estarán preparados para diseñar y realizar modelos tridimensionales como logos, productos, personajes y escenarios tridimensionales.

REQUISITOS

Disponer de una laptop o PC de escritorio con Microsoft Office.

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

Cuaderno y lapicero.

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

Computadora de escritorio o laptop con cámara web y micrófono

Descargar e instalar Google Meet: <https://meet.us/download>

Cuaderno o libreta de anotaciones y lapicero.

SES	CONTENIDO
1	INTRODUCCIÓN A BLENDER <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de Modelado 3D. • Conceptos sobre procesos de animación. • Introducción a la interfaz de Blender • Herramientas de transformación (Mover, Escalar y Rotar). • Creación de mallas (Objetos primitivos) • Barra de herramientas, duplicar objetos y reconocimiento de paneles.
2	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D I <ul style="list-style-type: none"> • Concepto de Low poly y Hight Poly. • Topología y su uso en el modelado 3D. • Agrupar, unir, snaps y modo de edición poligonal. • Uso de modificadores. • Extrusión de objetos, tipo de selección, subdividir malla. • Duplicado de malla y re-cálculo de normales.
3	INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D II <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos sobre modelado con líneas. • Conceptos básicos sobre modelado con splines. • Uso de deformadores para líneas y creación de modelados 3D. • Creación y edición de líneas.
TRABAJO	Detallar modelado 3D de escenario usando líneas.

4	<p>USO DE MATERIALES, TEXTURAS E ILUMINACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos sobre shading. • Conceptos generales sobre motores de render. • Edición básica de materiales. • Iluminación básica, configuración y uso de luces. • Importación de materiales y texturas. • Mapeado con UV
5	<p>NODOS DE COMPOSICIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos generales de composición. • Conceptos de iluminación II. • Modo de trabajo composición. • Creación de texturas y materiales con nodos de blender. • Objetos con material de emisión. • Motor de render en Cycles.
6	<p>INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Principios de la animación. • Timing de animación. • Línea de tiempo. • Keyframes. • Animación de objetos. • Animación de cámara.
TRABAJO	<p>Animar cámaras, luces y props del escenario 3D realizado.</p>
7	<p>RENDER Y POST PRODUCCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de composición 3D. • Conceptos básicos de render por capas (Render Elements). • Configuración de renderizado. • Post producción de renderizado.
8	<p>MODELADO HARD SURFACE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos generales de modelado mecánico. • Búsqueda e instalación de Blue Prints. • Introducción al Hard Surface y topología. • Referencias para modelado Hard Surface. • Uso de addons bolt. • Uso de addons loop tools.
9	<p>ESCULTURA DIGITAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de escultura 3D. • Conceptos básicos de anatomía. • Modo estructura. • Modificador multiresolución. • Modelado en bloques. • Sculpt Brush, Mark Brush. • Facesets para escultura.
TRABAJO	<p>Esculpir 3 Blockings, de humano, mujer y animal.</p>

10	<p>MODELADO DE PERSONAJES I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de modelsheets. • Topología para personajes animados. • Instalación de modelsheets. • Modelado de rostro. • Uso de nurbs curve y curve bezier. • Creación de cabello estilizado. • Creación de ropa. • Creación de tela.
11	<p>MODELADO DE PERSONAJES II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de modelado orgánico. • Conceptos de topología para animación de personajes. • Mejoras de ropa y tela. • Creación de ornamentos. • Creación de poses. • Pintado y texturizado de escultura.
12	<p>REFINADO Y EXPORTADO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conceptos de exportación y composición. • Conceptos de movimientos (Pose 3D) • Mejora en detalles del modelado. • Unificación de objetos (Malla) • Remesh.
TRABAJO	Presentación del proyecto en 360 grados a 500 fps formato h264.
13	<p>MODELADO DE PRODUCTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modelado con splines. • Modelado poligonal. • Uso de referencias. • Detallado de forma.
14	<p>MODELADO DE PRODUCTO II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Luces volumétricas. • Luces directas e indirectas. • Configuración y animación de cámaras. • Configuración de render elements en blender. • Previs de animación. • Manejo básico de editor de video.
15	<p>PRESENTACIÓN DE PRODUCTO Y RENDER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Composición 3D en After Effects. • Corrección de color y etalonaje. • Importación de render elements de blender a After Effects. • Uso de modos de fusión, manejo de archivos fbx y efectos de After Effects. • Render Final.
TRABAJO	Revisión de previs y render final compuesto.

EXAMEN FINAL

- Los estudiantes deben entregar tres piezas de modelado 3D renderizadas, compuestas y editadas.

CML/09.25

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe