

Diseño 3D (Modelado y Animación 3D con Blender desde 0)

PROGRAMA/CURSO	Diseño 3D (Modelado y Animación 3D con Blender desde 0)
DURACION	4 semanas (3 clases por semana - 24 horas)
HORARIO	Jueves 19:30 a 10:30 viernes 19:30 a 10:30 y sábado de 8:00 a 10:00
FECHAS	1,2,3,8,9,10,15,16,17,22,23,24 de diciembre
NOMBRE DEL DOCENTE	Ing. Alejandro Iglesias Raldes

I. Descripción del Curso/programa y propósito del programa

DISEÑO 3D CON BLENDER es un curso dirigido a: Arquitectos, Diseñadores Gráficos, Ingenieros de Software para el desarrollo de Videojuegos, Animadores, Especialistas Comerciales, Especialistas de Marketing y Publicidad.

Se aprenderá Blender a nivel profesional y para poder modelar cualquier objeto que se proponga, se entenderá las estructuras básicas de mallas 3D, los polígonos y métodos de modelado. También se dominará la interfaz de Blender para moverse con comodidad y conociendo todos sus Worskpaces, para llegar a conocer por ultimo la parte de la Animación un tema complejo y grande donde realizaremos tu primera animación con los objetos que ya tengamos modelados.

Un curso muy completo que nos iniciará este mundo 3D ya sea el camino que elijamos. (Impresión 3D, Videojuegos, Animación, Etc.)

II. Objetivo General

Aprender los fundamentos de modelado 3D como también en conjunto la Herramienta de diseño 3D BLENDER

III. Objetivos Específicos

- Dominar Blender y sus herramientas para:
 - Modelado
 - Shading
 - Texturizado
 - Iluminación
 - Animación



- Renderización
- Conceptos teóricos que se omiten en tutoriales convencionales
- A modelar correctamente y planificar las decisiones de manera inteligente

IV. Contenido de la Materia

- Preparativos e instalaciones
- Conceptos y teorías
- Interfaz de Blender
- Espacios de Trabajo (Workspaces)
- Fundamentos de modelado 3D
- Método Poligonal
- Modificadores
- Materiales
- Texturas
- Edición UV
- Iluminación y entorno 3D
- Introducción a la Animación con Blender
- Simulaciones Físicas
- Shape keys , bones
- Renderización.

V. Metodología

La metodología Para Emplear será la enseñanza basada a proyectos y práctica, una metodología útil a la hora de enseñar cualquier Software garantiza una mejor didáctica y competencia de aprendizaje.

Cada concepto aprendido inmediatamente pasaremos a ejemplos o ejercicios reales en clase para el mejor entendimiento. Y aclaración de dudas

VI. Evaluación

La Evaluación contemplara los siguientes puntos

- Resolución de ejercicios planteados en clase (Participación) **30 puntos**
- Tareas y Ejercicios que se dejaran para resolución e casa **30 puntos**
- Proyecto Final **40 puntos**

La nota mínima de Aprobación será de 61 puntos

VII. Textos de apoyo

- Manual Blender que se proporcionara al inicio del curso



VIII. Facilitador

Ing. Alejandro Iglesias Raldes

Me llamo Alejandro Soy Ingeniero de Sistemas y Diseñador Gráfico, Animador 3D nacido en la ciudad de la paz, actualmente vivo en Potosí Bolivia, me encanta la tecnología y el mundo del 3D. apasionado por los videojuegos.

Soy creador y fundador de PESBOLIVIA: una comunidad de mods y parches para el futbol boliviano para PC.

Tengo más de 15 años de experiencia en el modelado y animación 3D, como también enseñando y motivando a las personas adentrarse al mundo del 3D.

