

Cursos de Extensión 2015



HOJA DE INSCRIPCIÓN

Cód. Curso 21803

Curso básico de modelado 3D
con Blender

Director
Miguel Garre Rubio



Normas de matrícula

INSCRIPCIÓN DE LOS ALUMNOS

- 1 Los alumnos podrán realizar la matrícula personalmente o por correo electrónico. La hoja de inscripción tiene que ir acompañada del resguardo bancario del pago del curso, en el que es imprescindible que aparezcan el código del curso, el nombre del alumno y su NIF. Si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, es obligatorio presentar una fotocopia de la matrícula universitaria del curso 2015-2016. La organización de los cursos no se hace responsable de los problemas que pudiera ocasionar en la matrícula del alumno la falta parcial o total de estos datos o documentos. **Sin la documentación completa no podrá efectuarse la matrícula. La secretaría de los cursos no recogerá inscripciones incompletas o una vez que haya finalizado el plazo de inscripción.** La hoja de inscripción se completará con letras MAYÚSCULAS para facilitar una mejor comprensión de los datos.
- 2 Los alumnos que envíen su matrícula por correo electrónico deberán contactar con la secretaría de los cursos (teléf. 91 885 4157 / 4090 / 4693) para confirmar su correcta recepción. La inscripción se realizará por riguroso orden de entrega de la documentación, no por fecha de pago. El periodo para matricularse se cerrará una semana antes del comienzo del curso o bien en el momento en el que se hayan cubierto las plazas ofertadas. Las inscripciones recibidas fuera del plazo establecido no serán admitidas, aunque el pago se haya realizado con anterioridad. En caso de que el pago de la matrícula lo realice otra persona que no sea el propio alumno, el comprobante de transferencia deberá estar a su nombre y aparecer en él su NIF, así como el código del curso que figura junto al título del mismo.
- 3 La asistencia y aprovechamiento de los cursos da derecho a la obtención de un diploma acreditativo y de un certificado de horas, que el director del curso entregará el último día de clase. El alumno también podrá recoger estos documentos en la secretaría de los cursos, previo informe favorable de aprovechamiento del director, quince días después de haber finalizado el curso.
- 4 En caso de renuncia por parte del alumno, se le devolverá el 80 % del importe de la matrícula, siempre y cuando lo **comunique por escrito (carta o correo electrónico)**, como mínimo, 10 días naturales antes del inicio del curso. Para ello, deberá adjuntar el documento de devolución debidamente cumplimentado. En caso contrario el alumno no tendrá derecho a devolución alguna.
- 5 La devolución del importe íntegro de la matrícula solo se contempla en caso de suspensión o anulación del curso. La secretaría de los cursos se pondrá en contacto con el alumno (por correo electrónico o teléfono fijo) para comunicárselo. Por su parte, el alumno tendrá que hacer entrega del documento de devolución en los cinco días posteriores al aviso de la anulación. **Las reclamaciones para solicitar devoluciones finalizarán el 27 de noviembre de 2015.** Una vez que haya pasado esta fecha, no se tramitarán devoluciones.
- 6 El importe de la matrícula se deberá abonar mediante ingreso en efectivo o transferencia bancaria a la cuenta ES59 2038-2201-28-6000799944 (Bankia / Caja Madrid), a nombre de la Fundación General de la Universidad de Alcalá-Cursos de Extensión. Es imprescindible poner en el concepto de la transferencia el nombre del alumno, su NIF y el código del curso que aparece delante del título.
- 7 Los cursos pueden sufrir cambios o anularse por motivos ajenos a la organización. En cualquier caso, la secretaría informará por correo electrónico o por teléfono a los alumnos.
- 8 La matrícula podrá realizarse a partir del **1 de septiembre de 2015**. El plazo de matriculación finaliza una semana antes del comienzo del curso seleccionado o cuando se hayan cubierto las plazas ofertadas. Después de esta fecha, o si se han cubierto todas las plazas, no se admitirán más inscripciones.
- 9 Los cursos que concedan créditos se otorgarán únicamente a los alumnos que estén matriculados en la UAH. Los estudiantes procedentes de otras universidades tendrán que preguntar en la secretaría que le corresponda en su universidad.
- 10 Documentación necesaria para la inscripción:
 - Hoja de inscripción debidamente cumplimentada.
 - Fotocopia del recibo bancario del pago del curso.
 - Solo si el curso tiene descuento para estudiantes universitarios, fotocopia de la matrícula universitaria del curso académico 2015-2016.

Información y contacto

Secretaría de Extensión Universitaria
Vicerrectorado de Extensión Universitaria y Relaciones Institucionales
Colegio de los Basillos. Callejón del Pozo, s/n (esquina calle Colegios, 10)
28801 Alcalá de Henares
Teléfonos: 91 885 4157 / 4090 / 4693 - Correo: cursos.extension@uah.es

Organiza
Vicerrectorado de Extensión Universitaria
y Relaciones Institucionales
www.uah.es/cultura

Colabora
Fundación General de la Universidad de Alcalá
www.fgua.es

SÍGUENOS



Extensión Universitaria UAH

@ExtensionUAH

Cursos de Extensión 2015



Cód. Curso 21803

Curso básico de modelado 3D
con Blender

Director
Miguel Garre Rubio



Fechas: Del 2 al 30 de octubre.

Horario: Cinco sesiones presenciales

Horas lectivas: 25 horas

Créditos: Pendiente de concesión de créditos

Lugar de realización: Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática. Laboratorios L1 a L12

Precio general: 145€ - **Reducido:** alumnos universitarios, PDI y PAS de la UAH: 95 €

Cantidad de alumnos:

Mínima: 10 - Máxima: 20

Perfil del alumno:

Cualquier persona física, ya sea estudiante, profesor o profesional, con interés en adquirir nociones de modelado 3D con la herramienta Blender.

Requisitos especiales: No es necesario ningún conocimiento técnico especial para realizar el curso.

Objetivo/s del curso:

El objetivo del curso es que el alumno adquiera los conocimientos y habilidades necesarios para manejar con soltura el software libre "Blender" para modelado, iluminación y renderizado de gráficos 3D a nivel básico. Al finalizar el curso el alumno será capaz de generar escenas sencillas, así como crear modelos 3D simples para fines variados como impresión 3D, prototipado industrial, videojuegos o simuladores.

PROGRAMA:

1. Introducción: interfaz de Blender y manipulación básica de objetos

- Conceptos básicos.
- La escena por defecto. El sistema de ventanas de Blender. Gestión del espacio de trabajo y tipos de ventanas.
- La vista 3D: conceptos básicos, navegación y opciones de visualización.
- Cámaras, capas y vista local/global
- Transformaciones de objetos (posición, rotación, tamaño).

- Puntos de pivote y control de la transformación.
- Duplicación (normal y enlazados) y eliminación de objetos
- Atajos de teclado básicos.

2. Modelado

- La malla y el modo de edición.
- Modos de selección (vértices, aristas, planos).
- Modelado: transformaciones sobre elementos.
- Creación de elementos sencillos: añadir vértices, aristas y planos
- Eliminación de elementos: sencilla, merge y dissolve
- Subdivisión de la malla: Subdivisiones, loop cut, knife tool, bevel, etc
- Creación de vértices: duplicado, extrusión, spin y screw
- Métodos avanzados para modelar: modificadores lógicos, mirror, modificador skin

3. Materiales y texturas

- Materiales de un objeto.
- El panel de propiedades. Vertex groups
- El mapa de UV. Definición y métodos de unwrapping. El editor UV Distintos mapas de textura: diffuse, bump, normal, displacement, specular, etc
- Distintos mapas de textura: diffuse, bump, normal, displacement, specular, etc
- La pestaña de textura de materiales. Texturas procedurales en Blender

4. Sistemas de renderizado

- Renderizado fotorrealista: Blender Cycles.
- Nodos y materiales. Mapas de entorno HDR.
- Composición y procesado post-render

Grupo 1: viernes de 17:00 a 20:00

Actividades presenciales:

- Semana del 2 de octubre: Tema 1
- Semana del 9 de octubre: Tema 2
- Semana del 16 de octubre: Tema 2 (2ª parte)
- Semana del 23 de octubre: Tema 3
- Semana del 30 de octubre: Tema 4

Profesores participantes:

Joseba Sáenz de Navarrete Royo, Chaotic Kingdoms S.L

HOJA DE INSCRIPCIÓN

Curso básico de modelado 3D con Blender

CÓDIGO DEL CURSO: 21803

DATOS PERSONALES

Nombre:

Apellidos:

NIF (con letra):

Teléfono fijo:

Teléfono móvil:

Correo-e:

Estudios que está realizando:

Centro:

Observaciones: