



Blender es un potente conjunto de herramientas (modelado, edición de vídeo, game engine) que permite al usuario realizar proyectos multimedia completos, desde el inicio hasta la entrega del producto final.

Objetivo

Este curso tiene el objetivo, por un lado, de familiarizar al alumno con el complejo interfaz de Blender e introducirle en todas y cada una de las herramientas de la aplicación. Por otro lado, la segunda parte del curso será eminentemente práctico y consistirá en la realización (guiada) de un proyecto completo con Blender, con el que poder aplicar todas las herramientas aprendidas.

Requisitos previos

El contenido del curso no requiere conocimientos previos de Blender ni de diseño 3d. Se parte de nivel cero y, gradualmente, se aumentará la complejidad de los contenidos. Es aconsejable disponer de un ordenador con la última versión disponible de Blender (2.55 Beta). Esta versión está disponible en www.blender.org

¿A quién va dirigido este curso?

A ingenieros, arquitectos, arqueólogos, artistas y, en general, a todas aquellas personas interesadas en conocer una potente herramienta "all in one" de diseño gráfico 3d.

Duración

40h

Fechas

Del 15/11 al 15/12 del 2011, martes y jueves de 16:00 a 21:00.

Temario

1. Bienvenida e introducción (1 hora)
2. Interfaz de Blender (1 hora)
3. Herramientas de modelado (3 horas)
4. Herramientas de edición y modificación (10 horas)
5. Materiales y texturas (3 horas)
6. Iluminación (2 horas)
7. Animación (10 horas)
8. Sistema de partículas (2 horas)
9. Renderizado (3 horas)
10. Edición de vídeo (3 horas)
11. Realización de un proyecto completo con Blender. (2 horas)

Metodología

El curso es presencial. Todos los contenidos y ejercicios serán realizados en el aula. El profesor que impartirá el curso estará a disposición de los alumnos a través de correo electrónico, para poder responder a las dudas y problemas que puedan surgir a lo largo del curso.