UNIVERSIDAD DEL BIO-BIO
Dirección de Formación Continua

Curso Modelado y Animación 3D con Blender

Comisión Nacional de Acreditación CNA-Chile
5 años Acreditada
Hasta agosto 2024
EN TODAS LAS ÁREAS
Gestión Institucional
Docencia de Pregrado
Docencia de Postgrado
Investigación
Vinculación con el Medio

UBB CAPACITA
Formación Continua

EMPRESA CERTIFICADA POR
Applus
Sistema de Gestión de Calidad
NCh 2728:2015
LGAI CHILE S.A.

OBJETIVOS

Objetivo General

Introducir a los estudiantes en el uso de herramientas avanzadas para modelación 3D, recreando objetos de la realidad de manera convincente, aplicando materiales realistas y sistemas de iluminación que nos permitan obtener imágenes de gran calidad ya sea para fines publicitarios o audiovisuales

Objetivos específicos:

- Conocer la Interfaz y su navegación 3D, conceptos básicos; configurar personal de la interfaz de trabajo de Blender; navegar por el espacio 3D y transformar objetos, capas y escenas.
- Crear, modelar e iluminar materiales en 3D; conocer y aplicar técnicas de modelación 3D, crear Cycles utilizando nodos, mapas de texturas.
- Realizar animación, composición y renderizar proyecto; aplicar conceptos de Key Frame, interpolación de movimiento.

AREA

Diseño, Arquitectura, Ingeniería, Tecnología.

CONTENIDOS

- **Unidad 1** - Introducción al modelado y animación con Blender; Trabajo individual; Configuración personal de la interfaz de trabajo de Blender, Navegación por el espacio 3D y transformación de objetos, Técnicas de selección, trabajo con capas y escenas.

- **Unidad 2** - Técnicas de Modelación 3D; Conocer y aplicar técnicas de modelación 3D, Conocer y desarrollar un sistema de iluminación, Creación de materiales con Cycles, utilizando nodos, mapas de texturas.

- **Unidad 3** - Técnicas de Animación 3D; Conocer y aplicar los conceptos de Key Frame, interpolación de movimiento, Aplicar trayectorias a objetos para su animación, Aplicar conceptos de cinemática inversa, Utilizar nodos para mejorar composición final de render

METODOLOGIA DEL APRENDIZAJE:

- Activo participativo, Clases expositivas con apoyo de presentaciones en *powerpoint*.
- Apuntes de clases y el Desarrollo de Casos y Ejercicios individualmente y en trabajo grupal.
- Se estimula y facilita el intercambio de experiencias y puntos de vista entre los participantes, lo cual produce algunos de los aportes más enriquecedores del aprendizaje. Los ejercicios prácticos se realizan con diferentes herramientas, como casos de estudio cuestionarios, análisis de textos e intercambios.

EVALUACIÓN DE APRENDIZAJE:

La calificación final constará de:

- La ponderación de Tres trabajos individuales realizados en Software Blender.

DIRIGIDO A:

El curso está dirigido a Técnicos y Profesionales del área de; Diseño, Arquitectura, Ingeniería, Tecnología.

CARACTERISTICAS DEL CURSO

Modalidad: Presencial

Horas: 30 horas pedagógicas

Cupos. 20

- **Norma de evaluación**: la escala de notas será de 1 a 7, con nota mínima de aprobación igual a 4.0 y un 75% de asistencia.

CERTIFICACIÓN

Al finalizar el servicio de capacitación, recibirá certificado cada alumno que cumpla con el porcentaje mínimo de asistencia y criterios de aprobación académica.

Valor: $150.000.-

Fecha de Inicio**: 22 de noviembre** (Sede Chillán)

Enero 2020 (Sede Concepción) ó al cumplir con el mínimo exigido por la UBB.

HORARIOS ESTABLECIDOS DE CLASES

- Viernes desde las 14 a 18 Hrs.
- Sábado desde las 09 a 13 Hrs.

Pre.Inscripción OnLine: https://forms.gle/5XLJjgyYFa4cozCcA

Contacto del programa: bfernandez@ubiobio.cl

Teléfono: +56 42 246 3620

DIRECCION DE FORMACION CONTINUA