



Instituto de Nuevas Tecnologías
J-29431337-0



la web que se adapta a ti.

**UNEWB INSTITUTO DE COMUNICACIÓN WEB
PROGRAMA ACADÉMICO
MINISTERIO DE EDUCACIÓN Código N° PR-07-017-11AC**

UNEWB

Especialización Blender 3D

Contenido de la Especialización



www.uneweb.com

www.webinteligente.com.ve

Blender 3D es un software de uso libre, se puede descargar en Internet y no requiere pago de licencia. Puedes crear en el programa:

Sede Centro Comercial Chacaíto, nivel Terraza, local 409. Teléfonos. 953.84.12/0212-9533294

- **Modelado 3D de objetos:** mallas, textos, meta-objetos, curvas, superficies.
- **Animaciones de los modelados:** desde mecánicas restringidas de artilugios robóticos hasta emisiones de partículas para explosiones.
- Incluye su propio **motor de juegos** para desarrollar paseos virtuales por recorridos arquitectónicos y video juegos, puede trabajar con lenguajes de programación.
- Para el montaje final de una película cuenta con su propio **editor de vídeo**.

Contenido de la Especialización Blender 3D:

Contenido de Blender 3D Nivel I:

1. Conceptos Básicos de Blender.

- Introducción a Blender.
- El Software libre y la licencia GPL.

2. Entorno Gráfico del Usuario y el entorno tridimensional.

- Introducción a, y personalización de la Interfaz.
- El entorno 3D y el Cursor 3D.
- Sistemas de Coordenadas Básicos (Global/Local/Vista).
- Navegación en el Entorno 3D.
- Selección de Objetos.

3. Modo Objeto y Modo de Edición.

- Translación, Rotación y Escalado de Objetos.
- Translación, Rotación y Escalado de Vértices, Aristas y Caras.
- Duplicar y Borrar Objetos.
- Unir y Separar Objetos.

4. Modelado

- Creación de Primitivas.
- Suavizado y Sub-division de Superficies.
- Creación de Objetos cilíndricos a partir de un contorno.
- Extruir y Cortar Vértices, Aristas y Caras.
- Creación de Objetos a partir de una Primitiva.
- Modificadores Básicos.

5. Materiales

- Creación de Primitivas.
- Propiedades Básicas de los Materiales.
- Creación y Asignación de Materiales Simples.
- Creación y Asignación de Materiales Múltiples.
- Creación y Asignación de Texturas Básicas.
- Mapeado UV.

6. Iluminación y Render

- Creación de Primitivas.
- Tipos de luz.
- Propiedades básicas de la luz.
- Parámetros del Render.

7. Animación

- Creación de Primitivas.
- Definición y cálculo del tiempo.
- Definición de claves de animación.
- Animación básica a partir de claves de movimiento.

Contenido de Blender 3D Nivel II:

1. Animación básica 2:

- Uso de las Curvas de Animación.
- Uso de Dope Graph Editor / Dope Sheet

2. Físicas Básicas:

- Física de objetos Rigid Body
- Física de Telas / creación de grupos/Force Field.
- Física de Fluidos.
- Dynamic Paint.

3. Modelado Orgánico:

- Texturizando en Photoshop.
- Edición de Polígonos Avanzados.
- Uso del Mirror / Array.
- Proyecto: Creación de personaje.

Contenido de Blender 3D III:

Fase 1

- **Conceptos de RIGID (Huesos)**
 - Cadena de Padres A Hijos en los huesos
 - Diferencias entre cinemáticas directas y cinemáticas inversa IK
 - Teoría Animación avanzada
 - Hacer un RIGID Simple con stretch / Squash.
 - Animación stretch / Squash.
 - Rigid de Ojos.
 - Animación de Ojos.

Fase 2

- **Proyecto:**
 - RIGID de un personaje (Cuerpo, Piernas, y Mesh Deform).
 - Animación de Personaje.

Contenido de After Effects CC:

- Conceptos generales
- El entorno de Trabajo
- Planificación y administración de proyectos
- Técnicas básicas de composición
- Capas y propiedades
- Técnicas básicas de animación y visualización
- Vistas y previsualizaciones
- Administración de color
- Uso de las herramientas de pintura
- Aplicación de efectos
- Visión general de los efectos y los ajustes preestablecidos de animación
- Máscaras, transparencia e incrustación
- Creación y edición de capas de texto
- Trabajo en 3D
- Render de animaciones
- Uso de expresiones
- Preparación de un proyecto
- Principios básicos del procesamiento y la exportación
- Conversión de películas
- Exportar