



Modelado y Texturizado 3D **Blender**

Modelar y texturizar de manera profesional, crear tus propios RIGS para luego darle vida con las animaciones y renderizar imágenes o secuencias para utilizarla en otros proyectos o simplemente colocarlas en tu portafolio.



¿Qué voy a aprender?

Este curso está dirigido para

Personas con aptitudes visuales artísticas.
Interesadas en el modelado y texturizado 3D,
aprender conceptos de animación 3D.
Aficionados, estudiantes de diseño,
publicistas y afines.



“Educación
multimedia
orientada a
soluciones del
mundo real”

Cursos de multimedia

SDQ Training Center es un centro de capacitación en software de multimedia. Las clases de multimedia abarca la creación de gráficos, animación, video, audio y programación. SDQ ofrece las clases en dos modalidades: como módulos independientes y como diplomados o especialidad.

Exámenes de certificación

Aparte de impartir entrenamiento en SDQ Training Center también estamos facultados para impartir exámenes de certificación. Somos también centro de exámenes autorizado por Pearson Vue y Autodesk Authorized Certification Center. Puedes tomar exámenes de certificación de compañías tales como: Adobe, Autodesk, Cisco entre muchas otras.

-  Educación orientada a objetivos
-  Grupos pequeños
-  Clases en video-tutoriales
-  Profesores expertos
-  Cursos actualizados
-  Diplomas avalados
-  Trato personalizado
-  Buen ambiente de Aprendizaje



Modelado y Texturizado 3D Blender

CONTENIDO DE LA CLASE

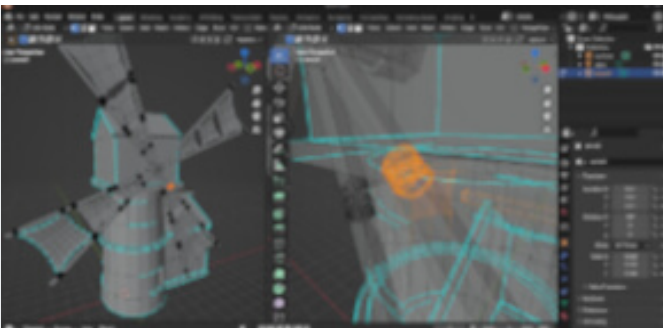
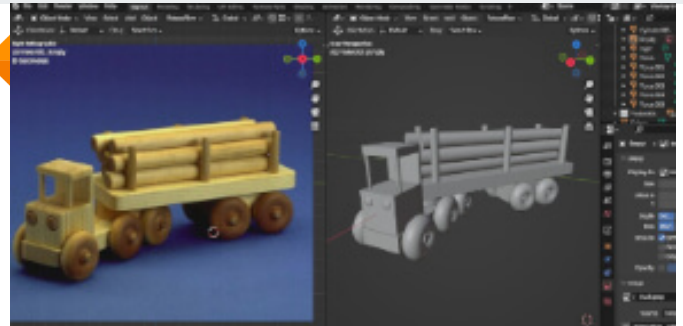


Manejo de la interfaz Herramientas principales

Aprende cómo funciona la interfaz de usuario de Blender, qué herramientas y paneles están disponibles, y cómo personalizar la interfaz.

Modelado básico Modelar objetos simples

Aprende a modelar objetos con la utilización de primitivos básicos, tales como cilindros, esferas, cubos, etc.

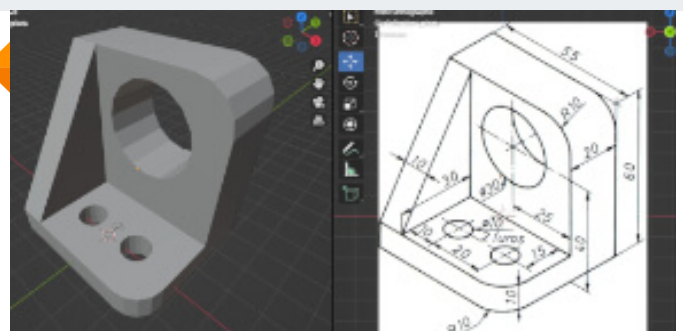


Modelado con componentes Utilizando modo edición

Aprende a modelar objetos complejos partiendo de primitivos, editando sus vértices, aristas y caras.

Modelado de precisión Modela para imprimir

Vas a aprender a modelar objetos con medidas precisas que posteriormente puedes imprimir.





Esculpido

Técnicas para modelar esculpiendo

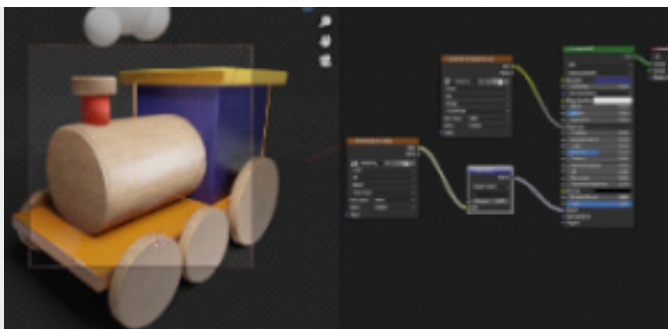
Aprende a crear y editar modelos 3D a través de la técnica de escultura digital.



Materiales y texturas

Colorizar y aplicar materiales a objetos

Aprende a aplicar materiales y texturas a los objetos para darles apariencia y realismo, y cómo ajustar las propiedades de los materiales.



Modificadores

Editar y transformar objetos

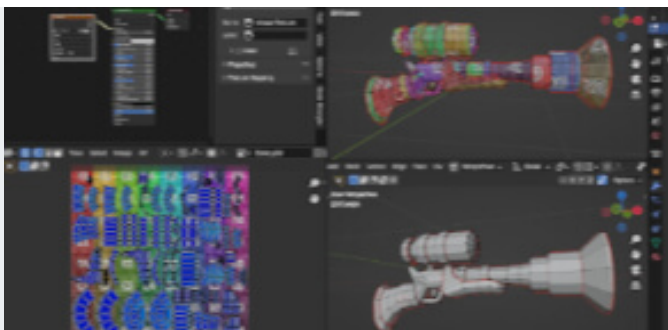
Aprende a utilizar los modificadores de Blender para editar y transformar los objetos de manera no destructiva.



UV

Creación de texturas detallada

UV (acrónimo de "Unwrapping" o "Desenvolver" en español) se refiere al proceso de "desenvolver" la superficie de un objeto 3D en una imagen 2D.



Modelado para video juegos

Simplificación de mallas

Implica crear modelos 3D optimizados y eficientes que se puedan utilizar en un motor de juego en tiempo real.





Grease pencil Animar las ilustraciones

Aprende dibujar y animar directamente en la vista 3D utilizando un lápiz virtual. Esencialmente, Grease Pencil convierte la vista 3D en un lienzo de dibujo 2D.



Rigging Crear huesos y asignar controles

Aprende el proceso de crear un esqueleto virtual que permita animar los objetos y personajes en Blender.



Animación Dar vida a objetos y personajes 3D

Aprende a crear animaciones de objetos y personajes, y cómo trabajar con la línea de tiempo de animación y los fotogramas clave.



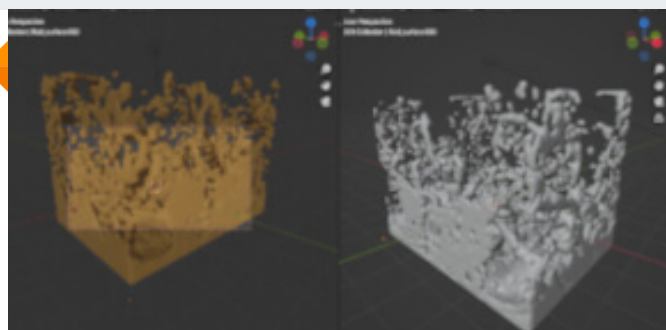
Iluminación 3D Ajustar la iluminación de una escena

Aprender a iluminar una escena 3D, controlar la luz y crear sombras y efectos de iluminación realistas.



Simulación Herramientas para crear simulaciones

Aprender a utilizar simulaciones físicas para crear efectos de fluidos, humo, fuego, tela y más.

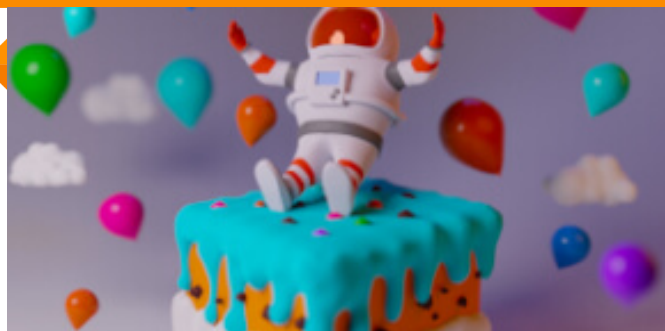




Renderizado

Motores de render Cycles y Eevee

Aprender a configurar las opciones de renderizado de Blender y cómo renderizar imágenes y animaciones.





Introducción:	Origen, descarga e instalación Espacios y paneles
3D Viewport:	Navegación Transformaciones Atajos de transformaciones Crear objetos Menú último comando
Modelado: Figuras primitivas:	Modelado formas primitivas I Modelado formas primitivas II
Introducción a materiales:	Crear y asignar materiales Propiedades básicas de los materiales Introducción a iluminación Introducción al render
Modo Edición:	Vertices, aristas y polígonos Extrude Inset faces Bevel Loop cut Knife Polybuild y Rip region Smooth
Modelando Taza:	Modelando Taza p1 Modelando Taza p2 Modelando Taza p3 Modelando Taza p4 Modelando Taza p5 Modelando Taza p6
Orientación, Pivotes y Snaps:	Orientación Pivotes Snaps Edición Proporcional
Visibilidad, Gizmos y Overlays:	Selección y Visibilidad Overlays Modos de Visualización
Modelando Avión de Madera:	P1: Preparando las Imágenes P2: Creando las Referencias P3: Cuerpo (Blocking) P4: Ala Superior



P5: Soporte Alas
P6: Tren de Aterrizaje
P7: Alas Traseras
P8: Ruedas
P9: Cuerpo (Terminación)
P10: Cuerpo (Continuación)
P11: Clavos y Rotor
P12: Hélice y Toques Finales

Joystick Retro:

Joystick P1: Cuerpo
Joystick P2: Botón
Joystick P3: Cable
Joystick P4: Toques Finales
Joystick P5: Materiales y Render

Bowl de Ramen:

P1: Bowl
P2: Huevo
P3: Caldo y Galletas
P4: Vegetales
P5: Palitos
P6: Noodles
P7: Organizando
P8: Fondo y Luces
P9: Materiales y Render

Barril con Modificadores:

P1: Solidify - Bevel
P2: Array - Displace
P3: SimpleDeform - Lattice
P4: Mirror
P5: Boolean

Introducción a Esculpir:

Intro a Sculpting: Dyntopo
Intro a Sculpting: Remesh
Intro a Sculpting: Multiresolution
Intro a Sculpting: Propiedades de Brochas
Intro a Sculpting: Brochas
Intro a Sculpting: Herramientas

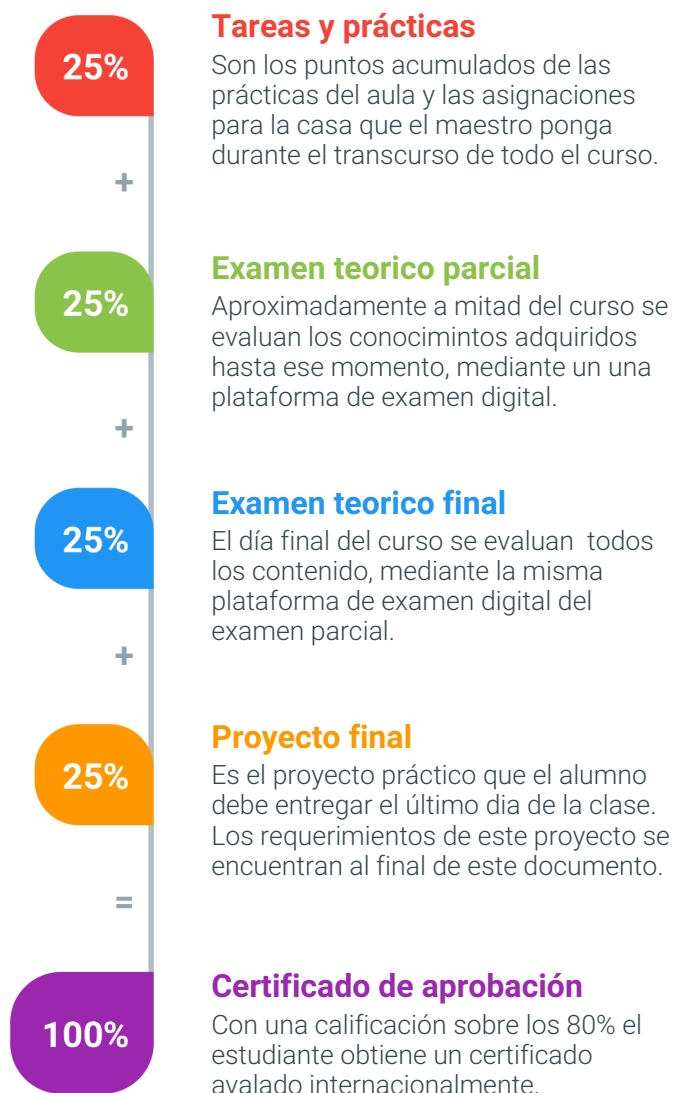
Esculpiendo:

Sculpting: Proceso
Sculpting: Escultura
Sculpting: 3D Printing
Sculpting: Intro a Retopología
Sculpting: Retopología
Sculpting: UV y Baking



MÉTODO DE EVALUACIÓN

En SDQ evaluamos tanto el conocimiento teórico como las habilidades prácticas para asegurarnos que nuestros alumnos cumplan con todos los objetivos de la clase.





Modelado y Texturizado 3D
BLENDER

PROYECTO FINAL