

Iniciación al Modelado con Blender

Introducción



Blender es un programa multiplataforma dedicado especialmente al modelado, render, animación y a la creación de gráficos tridimensionales para cine TV y publicidad.

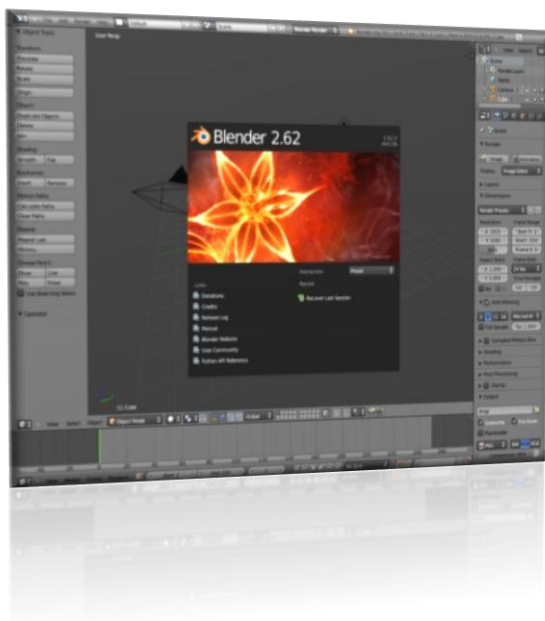
El programa fue inicialmente distribuido de forma gratuita pero sin el código fuente, con un manual disponible para la venta, aunque posteriormente pasó a ser software libre.

Actualmente es un programa totalmente gratuito y compatible con todas las versiones de Windows, Mac OS X, Linux, Solaris, FreeBSD e IRIX.

Tiene una muy peculiar interfaz gráfica de usuario, que no se basa en el sistema clásico de ventanas, y que tiene a su vez dispone de ventajas importantes sobre los interface de ventanas, como la configuración personalizada de la distribución de los menús y vistas de cámara.

Para más información te invitamos visitar la web de Blender:
<http://www.blender.org/>

En Tv hemos podido ver este software en acción en documentales para **History Channel**.



El 18 de febrero de 2010 se estrenó el primer largometraje animado realizado íntegramente con software libre, usando a Blender como herramienta principal; se trata de **Plumíferos**, un proyecto que está impulsando el desarrollo de Blender aún más, sobre todo a nivel de animación y manejo de bibliotecas a gran escala.

Blender se ha usado también en películas de gran presupuesto como **Spider-Man 2** para hacer una pre visualización de escenas (Screen-Board Test).

Iniciación al Modelado con Blender

Objetivos

Aprender los conocimientos básicos necesarios para la creación de gráficos en 3D utilizando el software de Blender. Los estudiantes recibirán los conocimientos sobre la interface del programa, la filosofía de las tres dimensiones, y recibirán clases de modelado, texturas, iluminación y render.

Profesor: Àlvar Blanch
Requisitos: MAC o Windows

Duración: 14 semanas
Software: Blender 2.63

Precio: 600€ + IVA

Sistema de clases

Los alumnos seguirán las instrucciones del profesor por medio de vídeos, los cuales se podrán visualizar vía streaming en nuestra página web. Para ello accederán al área segura de las clases online a través de unas claves de usuario y contraseña.

Los vídeos nunca se podrán descargar al ordenador del alumno.

El curso se compone de 10 lecciones, incluyendo en cada sección varios vídeos. Además de la teoría, el alumno realizara una serie de prácticas y ejercicios desde la primera lección, empezando con ellos a realizar su proyecto final. Siguiendo un ritmo de una lección por semana, quedaran cuatro semanas para repaso y finalización del proyecto.

Recomendamos dedicar un mínimo de 10 horas semanales para llevar un ritmo adecuado y poder terminar el curso correctamente.

En las lecciones donde sea necesario, el alumno dispondrá de información complementaria que podrán descargar desde la plataforma online.

Además los alumnos tienen acceso con sus claves a un foro privado en el que el profesor tutor estará contestando a sus preguntas y dudas diariamente, y donde se podrán subir imágenes para la crítica constructiva del resto de alumnos.

Iniciación al Modelado con Blender

Certificados y Calificaciones

Es importante tener en cuenta que este tipo de cursos online requieren constancia y un gran entusiasmo por aprender. Por lo que gran parte de los resultados finales dependen del esfuerzo de cada alumno. Con una dedicación de aproximadamente 10 horas semanales, el alumno podrá seguir sin ningún problema el curso y obtener así un buen resultado en el proyecto final.

El alumno recibirá su certificado una vez entregado y corregidos por el profesor todos los ejercicios propuestos.

El alumno que no entregue todos los ejercicios no recibirá el certificado. El plazo máximo de entrega de trabajos será de un mes después de la finalización del curso.

TEMARIO

Semana Lecciones

- 1**
 - Introducción a Blender.
 - Interface
 - Configuración básica.
 - Entorno de trabajo.
 - Trabajar con primitivas.
 - Edición básica.

- 2**
 - Herramientas de modelado básicas
 - Modelado con Curvas y objetos 2D.
 - Materiales Básicos.
 - Modificadores I.

- 3**
 - Iniciación al modelado orgánico.
 - Modelado de personajes Angry Birds.
 - Técnicas Básicas de modelado orgánico.
 - Modificadores II.

- 4**
 - Uso de imágenes de referencia.
 - Técnicas de modelado poligonal.
 - Modelar Muñeco de Lego.
 - Modificadores III.

Iniciación al Modelado con Blender

Semana Lecciones

- 5**
 - Modelado de vehículos
 - Modelado básico de un F1 Clásico.
 - Uso de Capas.
 - Relaciones.

- 6**
 - Materiales y texturas.
 - Mapeado Ortogonal.
 - Mapeados UV.
 - Texturizado.

- 7**
 - Iluminación.
 - Cámaras.
 - Render.

- 8**
 - Editor de Nodos.
 - Motor de render Cycles.

- 9**
 - Modelado de un personaje.
 - Modelado Cabeza.
 - Modelado Cuerpo.

- 10**
 - Texturizado de un personaje.
 - Materiales.
 - Renderizado.