

# CURSO ONLINE

## INTRODUCCIÓN al

# MODELADO 3D



### FINES DEL APRENDIZAJE O FORMACIÓN

Introducir al alumno dentro de los términos y conceptos del diseño gráfico básico, para que de esta manera comprenda todas las terminologías aplicadas a esta rama de estudios ya que será el nuevo lenguaje con el cual estará relacionado a lo largo de una formación. El alumno obtendrá un conocimiento sólido que le permitirá hablar y reconocer tecnicismos aplicados a su profesión.

### CONTENIDO TEMÁTICO

- Introducción Referencias
- Elementos Básicos del 3D
- Como descargar Blender / Interfaz básica de Blender
- 1.3 Union de luz y sombra
- Navegando por Blender / Comandos
- Crear objetos/ Comandos1\_ / User preferences
- Editando los objetos(comandos)
- Vistas del objeto Modo, objeto/ Duplicar objetos
- Orientación / Punto de origen
- Capas / Ocultando objetos
- Emparentar objetos / Editando curvas /
- Planos/Modificadores
- Editando aristas, vértices y caras
- Paisajes libres1
- Nubes1 / Nubes 2(Tonalidades).
- Eliminar caras en modo edición/Subdividiendo objetos
- Diseñando el personaje en PS / Diferentes vistas
- Recomendación de pose final(Básico) / Importar a Blender
- Acomodos de personaje mediante Bloques de forma
- Armado de personaje / Suavizado / Intro a la iluminación
- Materiales Básicos 1
- Preparando la Escena / Modificar cámara e Iluminación
- Entrega1