

Boletín de inscripción

Apellidos y Nombre

DNI

Fecha de nacimiento

Lugar de nacimiento

Nacionalidad

Domicilio

Población

Provincia C.P.

Tfno.

Profesión (Sí es estudiante, especificar titulación)

Email

Inscripción **215€** Código del curso **18GR08**

Ingreso o transferencia bancaria indicando código del curso y nombre completo de la persona que se matricula a:

Cursos Centro Mediterráneo. Universidad de Granada.
Banco Mare Nostrum (CajaGranada)
ES78 0487 3000 72 2000071392

Nota: Remitir a Secretaría del Centro Mediterráneo el resguardo del ingreso/transferencia junto con boletín debidamente cumplimentado y una copia del DNI.

En _____ a _____ de _____ de 2017

Firma:

Los datos personales recogidos serán incorporados y tratados en el fichero "Alumnos", cuya finalidad es la Gestión de los cursos impartidos por el Centro Mediterráneo, inscrito en el Registro General de Protección de Datos, con las cesiones previstas en la Ley. El órgano responsable del fichero es el Centro Mediterráneo de la UGR y la dirección donde la persona interesada podrá ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición es Complejo Administrativo Triunfo, Cuesta del Hospicio s/n 18071 Granada, de todo lo cual se informa en cumplimiento del artículo 5 de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal.

No deseo recibir información del Centro Mediterráneo.

del 1 de marzo al 17 de mayo de 2018



UNIVERSIDAD DE GRANADA



CENTRO MEDITERRÁNEO



Curso de Modelado y Animación 3D en Blender

Lugar de realización:

Escuela Técnica Superior de Ingenierías Informáticas de Telecomunicación. Granada.

50 horas presenciales
75 horas no presenciales

Dirección

Francisco Manuel Gómez Campos
Doctor en Ciencias Físicas y Profesor Titular del Departamento de Electrónica y Tecnología de los Computadores, Universidad de Granada.

5 créditos ECTS
(Actividades formativas de Extensión Universitaria)



Centro Mediterráneo
Complejo Administrativo Triunfo, Cuesta del Hospicio s/n, Granada
Tfno. 958 24 29 22 / Fax 958 24 28 86

@CemedUGR  
centromediterraneo.ugr.es

**Posibilidad de reconocimiento de créditos ECTS OPTATIVOS en los Grados (consultar web para ver convalidaciones)*

***Se recomienda revisar la web del Cemed para obtener información adicional y estar al tanto de posibles actualizaciones*

El modelado y la animación 3D son herramientas muy versátiles y útiles. Hoy en día es posible generar con ellas aplicaciones para prácticamente todas las ramas del conocimiento. Desde la arquitectura, la ingeniería y las ciencias en general, donde estas herramientas han venido usándose tradicionalmente, hasta las artes, la medicina y las humanidades, la el modelado y la animación 3D presenta aplicaciones novedosas. Además, usando software libre, hacer estas aplicaciones está al alcance de cualquiera.

La intención de este curso es que los alumnos aprendan las bases del modelado y la animación tridimensional usando las versiones más recientes del software libre de animación Blender. El objetivo final es que sean capaces de generar modelos tridimensionales que pueden usar para impresión 3D y producir su propia animación con el propósito que ellos deseen. Además contaremos con un taller de fotogrametría para la obtención de modelos 3D a partir de fotografías, y un taller de impresión 3D para aprender a hacer realidad los modelos generados.

Al terminar el curso serán capaces de modelar cualquier objeto tridimensionalmente, conocerán cómo aplicar materiales a un objeto, sabrán iluminar escenas, controlar la cámara y hacer animación de objetos usando esqueletos que modifiquen su geometría. Serán capaces de hacer vídeos de animación 3D incorporando sonido y efectos, y todo ello usando únicamente software libre.

El curso estará coordinado por profesorado certificado por la Fundación Blender.

Programa

Jueves, 1 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Presentación.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 6 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Modelado básico.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 8 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Materiales y texturas básicas.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 13 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Modelado con referencias.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 15 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Modelado con referencias.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 20 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Animación básica y control de la cámara.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 22 de marzo de 2018

19.30 – 21.30 Animación básica y control de la cámara.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 3 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Texturas UV.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 5 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Iluminación.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 10 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Rigging.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 12 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Fotogrametría y escaneado 3D.
Teresa López Martínez, *investigadora del Departamento de Pintura, Universidad de Granada.*

Martes, 17 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Rigging y animación de personajes.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 19 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Rigging y animación de personajes.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 24 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Editor de acción y editor no lineal.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 26 de abril de 2018

19.30 – 21.30 Impresión 3D.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 3 de mayo de 2018

19.30 – 21.30 Editor de vídeo.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 8 de mayo de 2018

19.30 – 21.30 Make Human.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 10 de mayo de 2018

19.30 – 21.30 Introducción al motor de juegos.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Martes, 15 de mayo de 2018

19.30 – 21.30 Introducción al motor de juegos.
Francisco Manuel Gómez Campos.

Jueves, 17 de mayo de 2018

19.30 – 21.30 Presentación de proyectos.
Francisco Manuel Gómez Campos.

