

MATRICULACIÓN:

La matrícula se realizará preferentemente a través de la página WEB del Centro Mediterráneo <http://cemed.ugr.es>

Presencialmente en la sede del Centro Mediterráneo: Se ha de acompañar del reguardo de ingreso/transferencia en la cuenta:

CAJA RURAL: ES27 3023 0140 64 6511585603

indicando en el concepto el código del curso, así como su nombre y apellidos.

Código del curso: **19GR24**

Precio: **110€**

Todos los datos personales 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.



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



CENTRO
MEDITERRÁNEO

 **CENTRO
MEDITERRÁNEO**

del 8 de abril al 23 de mayo de 2019

Blender 3D. Curso de nivel intermedio

Lugar de realización:

Facultad de Ciencias

20 horas
presencial

Dirección:

Francisco Manuel Gómez Campos

Profesor Titular del Dpto. de Electrónica y Tecnología de los Computadores. Universidad de Granada

2 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

courses 2019

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 alumnos que tengan un conocimiento básico previo sobre Blender (en concreto sobre las versiones 2.8x) puedan profundizar en el conocimiento de las posibilidades que tiene el software libre de animación Blender. En este curso se trabajará la animación de personajes usando esqueletos, de gran utilidad para los interesados en la creación de cortometrajes de animación; contaremos con un taller de fotogrametría para la obtención de modelos 3D a partir de fotografías usando software libre impartido por un experto; veremos las posibilidades de trabajo con escáneres 3D usando Blender; y conoceremos las capacidades que tiene Blender en la impresión 3D, en trabajo con datos reales de terreno (Blender GIS), en la generación de ilustraciones y en la postproducción de trabajos audiovisuales, así como las capacidades de modelado en modo de esculpido, todo ello usando software libre.

Competencias de los alumnos:

- a) El alumno sabrá/comprenderá
- Los fundamentos de la animación usando huesos
 - Los fundamentos de la aplicación de texturas a objetos
 - Los procedimientos necesarios para generar un objeto virtual a partir de uno real usando técnicas como la fotogrametría o el escaneado 3D.
 - La manera de activar extensiones en Blender para trabajar con funcionalidades específicas del software
- b) El alumno será capaz de
- Asignar huesos a una malla, animarlos y componer acciones
 - Texturas en Blender: colores y rugosidad.
 - Esculpir modelos tridimensionales y retocarlos
 - Generar modelos 3D a partir de fotografías y escaneos.
 - Manipular tridimensionalmente objetos descargados para impresión 3D
 - Activar opciones de Blender que no están disponibles para todos los usuarios

Programa

Lunes, 8 de abril de 2019

19.30 - 21.30 **Texturas**
Francisco Manuel Gómez Campos

Jueves, 11 de abril de 2019

19.30 - 21.30 **“Rigging” y animación de personajes**
Francisco Manuel Gómez Campos

Jueves, 25 de abril de 2019

19.30 - 21.30 **Texturas**
Francisco Manuel Gómez Campos

Lunes, 29 de abril de 2019

19.30 - 21.30 **“Rigging” y animación de personajes**
Francisco Manuel Gómez Campos

Lunes, 6 de mayo de 2019

19.30 - 21.30 **Editor de acción y editor no lineal**
Francisco Manuel Gómez Campos

Jueves, 9 de mayo de 2019

19.30 - 21.30 **Editor de acción y editor no lineal**
Francisco Manuel Gómez Campos

Lunes, 13 de mayo de 2019

19.30 - 21.30 **Fotogrametría**
Francisco Manuel Gómez Campos

Jueves, 16 de mayo de 2019

19.30 - 21.30 **Escultura en Blender**
Miguel Dumont Mingorance, experto en fotogrametría

Lunes, 20 de mayo de 2019

19.30 - 21.30 **Impresión 3D**
Francisco Manuel Gómez Campos

Jueves, 23 de mayo de 2019

19.30 - 21.30 **Otras aplicaciones de Blender**
Francisco Manuel Gómez Campos

