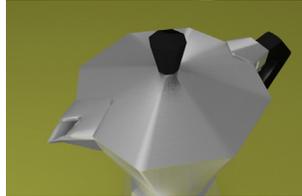
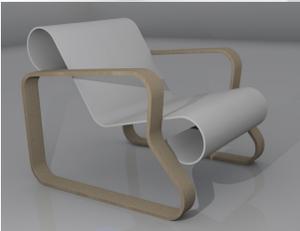


# BLENDER 3D

PARA DISEÑO  
DE PRODUCTO

BLENDER 3D, Software libre 100% abierto. Blender 3D es uno de los programas de diseño 3D más potentes del momento, permitiendo renderizar, animar, hacer simulaciones físicas, etc. Además se trata de software libre, por lo que se espera que en un futuro próximo sea uno de los más utilizados en el entorno profesional.



## Curso orientado al Diseño de Producto.

El curso busca que el alumno aprenda a modelar objetos de cierta complejidad (similares a las imágenes) de manera simple, y que pueda generar renders y animaciones básicas, válidos para acompañar a cualquier presentación de producto. En el curso se entregan al alumno manuales pdf, con diferentes explicaciones, tutoriales y ejercicios prácticos además de darle acceso a más de dos horas de videos explicativos, con un contenido total de 60 horas lectivas a realizar en 2 meses. Para ello contamos con una plataforma e-learning con todos los recursos existentes en el mercado (chat, foros, mensajería, videoconferencia, acceso remoto a escritorio, etc) y con profesionales con experiencia acreditada. Al finalizar el curso se hará entrega del correspondiente diploma acreditativo.

## Precio.

- 120 euros.

## ¿Cómo puedo matricularme?

Simplemente tienes que ponerte en contacto con nosotros y te guiaremos durante todo el proceso de matriculación. Nuestro contacto:

Teléfono: +34 600 826 122

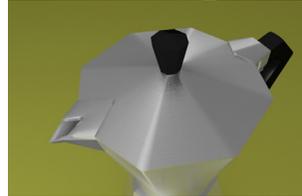
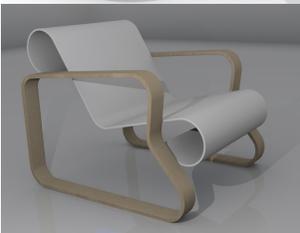
E-mail: [info@technicalcourses.net](mailto:info@technicalcourses.net)

Web: <http://www.technicalcourses.net/>

# BLENDER 3D PARA DISEÑO DE PRODUCTO

## Curso dirigido a:

Ingenieros, ingenieros técnicos, diseñadores industriales y de producto, diseñadores gráficos, arquitectos, arquitectos navales, profesores, estudiantes y en general a toda aquella persona interesada en la creación de modelos virtuales para su renderizado utilizando Blender 3D.



## Temario:

### MÓDULO 1: CONCEPTOS INICIALES DEL TRABAJO CON BLENDER

- 1.1. BLENDER Y SU FUNCIONAMIENTO BÁSICO
- 1.2. INTERFACE BÁSICA

### MÓDULO 2: MODELADO BÁSICO

- 2.1. EMPEZANDO A TRABAJAR CON OBJETOS
- 2.2. MANIPULAR Y TRANSFORMAR OBJETOS
- 2.3. GESTIÓN DE LOS OBJETOS
- 2.4. LOS MODIFICADORES

### MÓDULO 3: MODELADO AVANZADO

- 3.1. EDICIÓN DE OBJETOS
- 3.2. CREAR DESDE CERO
- 3.3. MÉTODOS Y TRUCOS PARA FACILITAR EL TRABAJO

### MÓDULO 4: RENDERIZADO BÁSICO

- 4.1. CUESTIONES BÁSICAS DEL RENDERIZADO
- 4.2. LOS MATERIALES
- 4.3. LA ILUMINACIÓN
- 4.4. EL ENTORNO

### MÓDULO 5: INTEGRACIÓN DE RENDERS EN IMÁGENES, EDICIÓN POR NODOS

### MÓDULO 5: INICIACIÓN A LA ANIMACIÓN

- 5.1. CONCEPTOS INICIALES DE LA ANIMACIÓN
- 5.2. FOTOGRAMAS CLAVE E INTERPOLACIÓN
- 5.3. ANIMACIÓN POR TRAYECTORIA
- 5.4. CINEMÁTICA DIRECTA
- 5.5. EDITOR DE VÍDEOS, AÑADIENDO SONIDO