

# Taller: “Creación de personajes 3D con Blender”



Con Abigail Velázquez

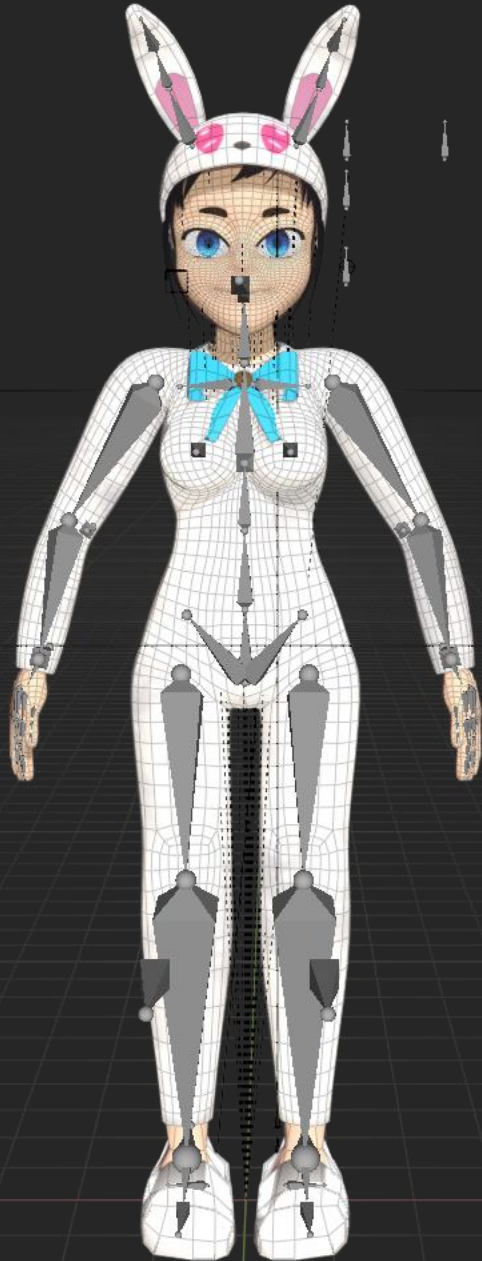
# Descripción del taller:

Este taller tiene como objetivo brindar conocimientos sobre las herramientas y conceptos básicos necesarios para crear modelos 3D de personajes en Blender, permitiéndote dar vida a tus propias ideas.

- Capacidad: 1-10 alumnos por grupo.
- Dirigido a: mayores de 12 años y adultos.
- Número de Clases: 24 clases de 2 horas semanales.
- Horarios:
  - Grupo 1: Lunes de 17:00-19:00 horas (virtual)
  - Grupo 2: Sábado de 17:00-19:00 horas (virtual)
- Costo total del curso: \$3960 puede haber método de pago por cada bloque de \$990
- O pago semanal de \$165
- Ten acceso a grupo de Whatsapp para resolver las dudas de la clase.
- Las clases serán grabadas y disponibles por tiempo limitado.



Fecha de inicio: 6 de junio 2024



# Objetivos:

Que el alumno:

- Conozca las herramientas y conceptos básicos del 3D para crear personajes.
- Pueda preparar sus modelados para hacer un render.
- Resuelva necesidades propias a partir de lo aprendido.
- Entienda que se pueden obtener objetos a partir de la modificación de vértices, aristas y caras de un poliedro.

# Programa

- BLOQUE 1: "Herramientas de modelado en Blender". Duración aproximada: 6 clases (12 horas).
- BLOQUE 2: "Materiales, texturas y render". Duración aproximada: 6 clases (12 horas).
- BLOQUE 3: "Herramientas para animación". Duración aproximada: 6 clases (12 horas).
- BLOQUE 4: "Herramientas de escultura". Duración aproximada: 6 clases (12 horas).

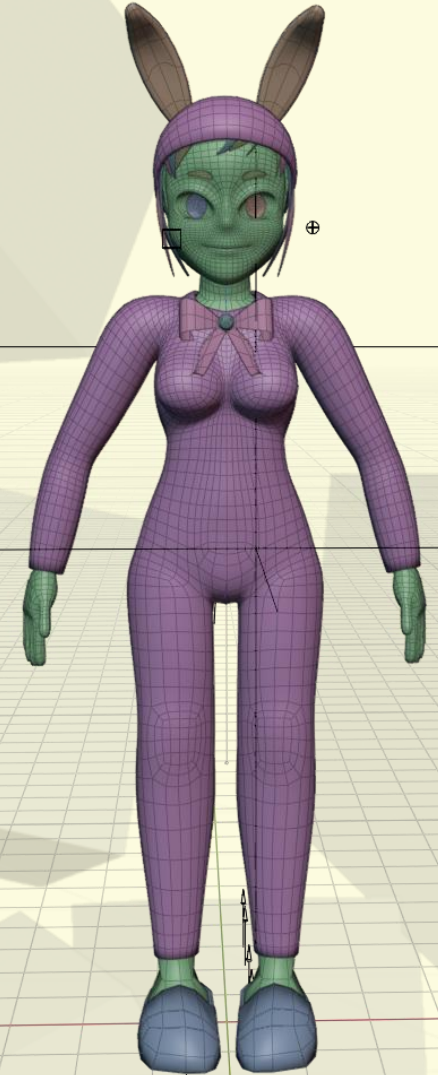




# BLOQUE 1: Fundamentos de Modelado en Blender para la Creación de Personajes 3D

En este bloque está dedicado a conocer el entorno de Blender, así como las herramientas y conceptos principales que se usan en el modelado con cajas destinado a personajes.

- 1. Navegación en Blender:** Aprenderás la ubicación de las herramientas y pestañas dentro del software, así como a desplazarte en el entorno virtual 3D.
- 2. Herramientas de modo objeto:** Dominarás la adición de diferentes tipos de objetos y cuerpos geométricos, además de modificar su posición, escala y rotación en el espacio.
- 3. Herramientas de modo edición:** Aprenderás a modificar cuerpos geométricos existentes mediante la adición, sustracción y modificación de caras, vértices y aristas.
- 4. Modificadores de objeto:** Explorarás el uso de operaciones no destructivas que modificarán la apariencia del modelo base, permitiéndote crear efectos complejos y detallados.
- 5. Retopología:** Optimizarás la malla del modelo terminado para su posterior animación y adición de materiales.



# BLOQUE 2: MATERIALES, TEXTURAS Y RENDER

En este bloque nos adentraremos en la exploración de las herramientas y conceptos fundamentales utilizados en la preparación de modelos para su renderizado.

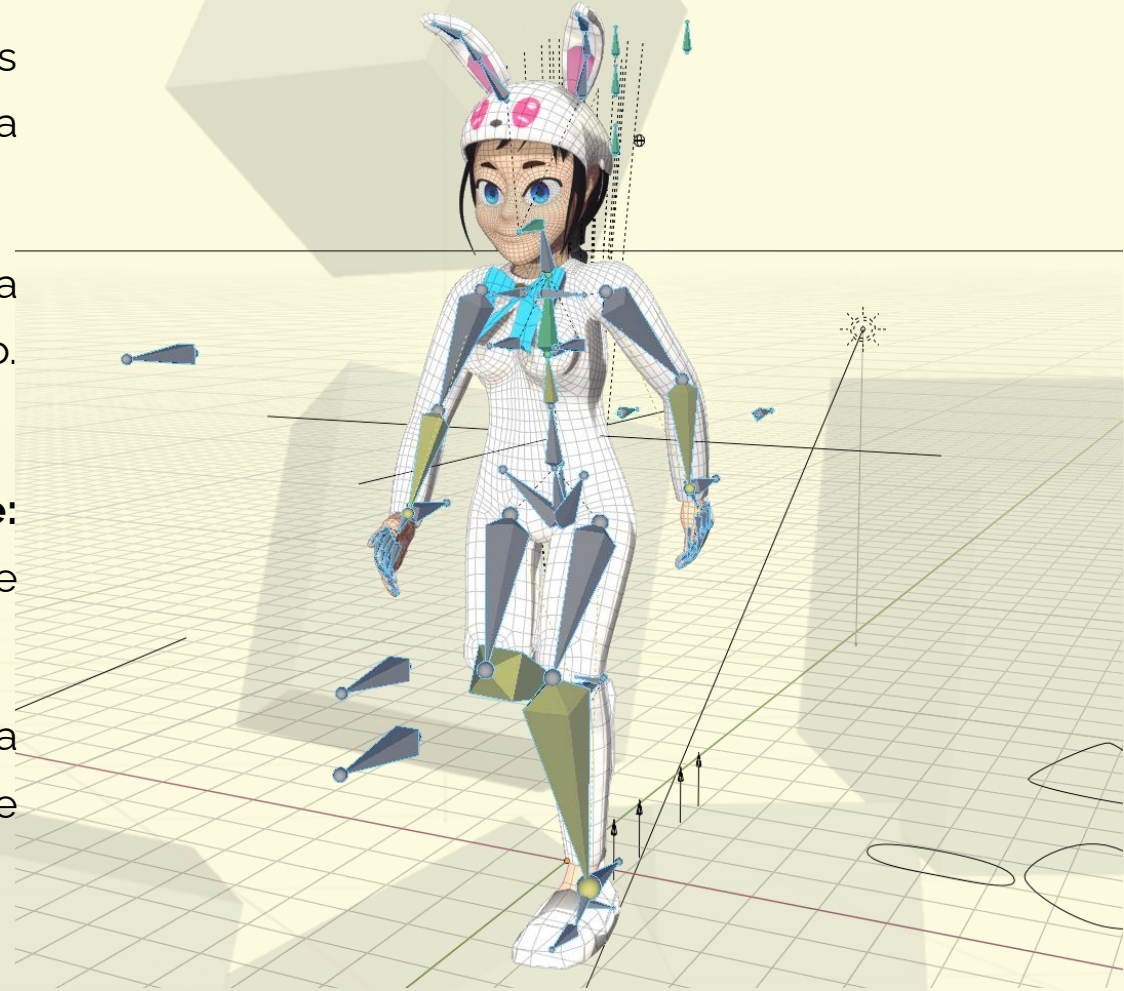
- 1. Desdobles de mapas UV:** En esta sección aprenderemos el proceso de desdoblar bidimensionalmente la malla del modelo, lo cual es fundamental para aplicar texturas de forma precisa.
- 2. Shaders:** Aquí descubriremos cómo agregar materiales, texturas, sombras y efectos de iluminación a nuestros modelos.
- 3. Iluminación y cámaras:** En este apartado nos enfocaremos en la inserción, posicionamiento y configuración adecuada de luces y cámaras. Esto nos permitirá crear escenarios y capturar fotografías de nuestros modelos.
- 4. Renderización:** Finalmente, nos adentraremos en la configuración de salida para las fotografías o videos de nuestros modelos. Aprenderemos a obtener resultados de alta calidad que resalten las características y detalles de nuestras creaciones.



# BLOQUE 3: ANIMACIÓN

En este apartado se explorará los conceptos y herramientas necesarias para animar cualquier objeto, en especial, enfocado a la preparación del esqueleto para un modelo humanoide.

- 1. Conceptos de animación:** Conceptos básicos usados en la animación como la importancia y uso del tiempo y el espacio. Así como la forma de trabajar que tiene Blender sobre estos.
- 2. Rig y constraints, weightpaint para esqueleto humanoide:** Aquí se verán la inserción de un esqueleto y preparación de malla para animar el personaje humanoide de manera básica.
- 3. Shapekeys:** Aquí se verá una forma de animar basada en la deformación de la malla para generar poses que posteriormente se pueden animar.





# BLOQUE 4: MODO ESCULTURA

En esta sección, exploraremos herramientas que nos permitirán crear modelos con detalles más complejos, los cuales no se pueden lograr únicamente con el modelado básico mediante cajas. Por ejemplo, podremos crear figuras humanas, monstruos o animales con texturas detalladas.

- 1. Herramientas del modo escultura:** Nos enfocaremos en los pinceles y sus configuraciones, centrándonos en la creación de personajes y la escultura de sus características.
- 2. Simulaciones de tela:** Aprenderemos a generar efectos de tela utilizando las físicas de Blender, permitiéndonos animarla en conjunto con el esqueleto del modelo. Esto será especialmente útil para dar realismo a la ropa y otros elementos de tela.
- 3. Sistema de partículas:** Exploraremos cómo utilizar el sistema de partículas de Blender para generar cabello o pelaje en los personajes que lo requieran.





# Conoce más de la docente



¡Hola! soy Abigail, Lic. en Artes Visuales, de la Universidad Autónoma de Querétaro. Mi principal gusto es contar historias mediante la ilustración tanto tradicional como digital, la animación y el modelado 3D. Suelo plasmar en mis obras mis temas de interés que son la psicología y de los sueños.

- CV Y portafolio: <https://abiartpro.com/>

Mayores informes:

WHATSAPP: 4421052597

[abigailvf27@gmail.com](mailto:abigailvf27@gmail.com)

<https://www.instagram.com/abiartpro/>



**B I S H I O N**  
ESCUELA INTELIGENTE

LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE ARTISTAS DIGITALES  
EN CONJUNTO CON BISHION ESCUELA INTELIGENTE  
SUCURSAL QUERÉTARO, OTORGA EL PRESENTE:

# CERTIFICADO

A: **ABIGAIL VELÁZQUEZ FAJARDO**

POR HABER COMPLETADO SATISFACTORIAMENTE  
EN LA ESPECIALIZACIÓN DE:

**"ANIMACIÓN 3D CON BLENDER"**

LA ASOCIACIÓN INTERNACIONAL DE ARTISTAS DIGITALES OTORGA EL  
CERTIFICADO DE EXPEDICIÓN DE DIPLOMADOS A BISHION ESCUELA INTELIGENTE  
POR SU EXCELENCIA Y VANGUARDIA EN PLANES DE ESTUDIO.  
MATRÍCULA DE CERTIFICACIÓN ESCOLAR: SANGAP2207DIPG

Santiago de Querétaro; Qro. México. A 08 de Agosto del 2022.

CÓDIGO DE CERTIFICACIÓN DE ALUMNO DAIA:  
**BSON220808ABVELFA**

Jessica Beltrán Dirección



Digital Artists International Association

Código de certificación de  
Alumno daia:  
**BSON220808ABVELFA**