



Modalidad Online  
Clases en vivo

**CTIC-UNI**  
BUSINESS SCHOOL

CURSO VIRTUAL

# MODELADO 3D CON BLENDER

En este curso aprenderemos desde cero todas las herramientas necesarias para que puedas modelar objetos en 3 Dimensiones utilizando como herramienta única y principal Blender 3D. Podrás dominar el programa con soltura y podrás afrontar cualquier desafío de modelado. Planteando así las bases de lo básico a lo profesional.



## DIRIGIDO A

A cualquier persona o profesional que desee conocer acerca del mundo 3D y usar Blender como su herramienta de trabajo.



## OBJETIVOS DEL CURSO

Al terminar el curso tendrás los conocimientos necesarios para poder empezar a realizar tus primeros proyectos 3D, luego a través de la práctica constante te puedes especializar en una rama predeterminada.

- Entenderás la estructura básica de las Mallas 3D, los polígonos y como trabajar con ellos.
- Dominarás toda la interface, te moverás con soltura y comodidad dentro del espacio 3D.
- Podrás modelar objetos 3D en alta y baja resolución de polígonos.
- Aprenderás cómo asignar colores, texturas y crear escenarios para mejorar tu render final.



## CERTIFICACIÓN

El Centro de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de la UNI, al finalizar el curso otorgará lo siguiente:

### **Certificado**

Al participante que obtuvo una calificación aprobatoria producto de la participación en las actividades y en cada uno de los resultados establecidos en el curso.

## DOCENTE\*

### **Alex Aragón Calixto**

Gerente de Tunki Creativo, Agencia de TI y Diseño, Fundador del grupo de usuarios Blender Perú, se desempeñó como Backend Developer en BeezNest y Chamilo LMS, Capacitador en tecnologías TIC para colegios e institutos.



(\* La Universidad se reserva el derecho de cambiar algún docente por contingencias inesperadas.

## EVALUACIÓN

La calificación de estudiante se realizará de la siguiente manera.

- Se realizará una práctica parcial a mitad de los módulos del plan de estudio, que consiste en un trabajo práctico.
- La nota final del curso para aprobación consiste en un proyecto Final dejado a cada participante del curso.
- Se obtiene puntos extras por participación al resolver ejercicios y proponer propuestas.
- La asistencia a clase forma parte de la calificación, deberá tener un mínimo del 70% de asistencia a las videoconferencias.

NOTAS	NOTAS LITERAL
17.00 - 20.00	A
15.00 - 16.99	B
13.00 - 14.99	C
11.00 - 12.99	D
11.00 - 12.99	E - Desaprobado



## METODOLOGÍA

Este curso es en la modalidad virtual, para poder llevarlo a cabo se tiene el siguiente esquema:

- 1.- Lectura del material en el EVD. Los participantes deben leer y revisar los contenidos teóricos que se tienen en el EVD, correspondiente a cada unidad.
- 2.- Visualización de Videos. Como ayuda al aprendizaje se tienen videos para cada unidad, los cuales deben ser visualizados por el alumnado.
- 3.- Autoaprendizaje. Se debe resolver el material para refuerzo y aplicación de los contenidos teóricos/prácticos antes de la evaluación.

### Foro de consultas

Este espacio está destinado para que los estudiantes formulen sus preguntas con respecto a la temática desarrollada y el docente tutor será el responsable de absolver sus interrogantes.

## RECOMENDACIONES

1. Contar con conexión a internet.
2. Disponibilidad de tiempo para dedicar a las actividades del curso.
3. Software de videoconferencia: Zoom.
4. Lectura previa del Reglamento.

# PLAN DE ESTUDIOS

## MÓDULO 1 INTRODUCCIÓN A BLENDER

- Conociendo la Interfaz de Blender
- Insertando nuestros primeros objetos
- Vista 3D y navegación
- Transformaciones (Mover, Escalar y Rotar objetos)
- Borrar y duplicar objetos
- Paneles

## MÓDULO 2 INTRODUCCIÓN AL MODELO DE NEGOCIO DSB D CANVAS

- Agrupar, Unir
- Modo edición
- Los Modificadores
- Extrusión de objetos, tipo de selección, subdividir la malla
- Duplicar objetos
- Re-calcular normales.

## MÓDULO 3 USO DE MATERIALES, TEXTURAS E ILUMINACIÓN

- Edición básica de materiales
- Iluminación básica
- Uso de luces
- Importando material, Texturas UV y Mapa UV
- Modos de composición I

## MÓDULO 4 NODOS DE COMPOSICIÓN

- Modo de trabajo Composición
- Creando texturas y materiales con nodos en Blender
- Objetos con material de emisión.
- Motor de render Cycles

## MÓDULO 5 ANIMACIÓN BÁSICA

- Animación de objetos
- Línea de tiempo
- KeyFrame
- Animación de la cámara.

## MÓDULO 6 RENDER Y POST PRODUCCIÓN

- Configuración de Renderizado
- Tips para renderizados final.
- Post-Producción.
- Proyecto Final.

## INFORMACIÓN GENERAL



### Horario

Lunes de  
20:00 a 22:00 horas



### Modalidad

Virtual



### Duración

8 semanas  
(8 sesiones)



### Horas

24

## REQUISITOS DE INSCRIPCIÓN\*

A efectos de participar en el curso de especialización los postulantes deberán cumplir con los siguientes requisitos que serán enviados al e-mail [especializacion.ctic@uni.edu.pe](mailto:especializacion.ctic@uni.edu.pe)

1. Llenar y firmar la Ficha de Inscripción
2. Copia escaneada del DNI o carné de extranjería (legible, ambas caras)
3. Boleta o voucher de pago

*Nota: El dictado de clases del Programa/Curso de Especialización se iniciará siempre que se alcance el número mínimo de alumnos matriculados establecido por la Jefatura de Capacitación.*

## INVERSIÓN

Público en general

S/350

## DESCUENTOS

Egresado y alumno UNI

15%

Corporativo

15%

Pronto pago\*

10%

*(\*) Descuento válido hasta diez (10) días antes del inicio de clases del curso/programa.  
Los descuentos no son acumulables.*



# MODALIDADES DE PAGO

- 1** TRANSFERENCIAS INTERBANCARIAS BANCO SCOTIABANK  
Transferencias Interbancarias desde otros bancos, utilizar código de cuenta interbancaria N° 009-214-000002109263-80, ingresando los siguientes datos del Beneficiario RUC N° 20169004359 y RAZÓN SOCIAL: UNIVERSIDAD NACIONAL DE INGENIERÍA.
- 2** DEPÓSITO EN EL BANCO SCOTIABANK.  
Indicar el Código Autogenerado del servicio 667, concepto: CURSOS CAPACITACIÓN - OTROS.  
Para factura debe figurar en el voucher RUC y Razón Social.
- 3** DEPÓSITO EN AGENTE SCOTIABANK  
Cuenta corriente en soles de la Universidad Nacional de Ingeniería N° 000-2109263 del Banco Scotiabank.

*Nota: Para hacer válido el pago deben enviar la Constancia de transferencia o la imagen del voucher. Indicando el Nombre completo y N° de DNI del titular del abono.*

## INFORMES e INSCRIPCIONES

Oficina de Capacitación CTIC - UNI

WhatsApp: +51 959733965

especializacion.ctic@uni.edu.pe



WWW.CTIC.UNI.EDU.PE