

## EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



### DIRIGIDO

Niños y adolescentes de 13 a 17 años interesados en el arte digital, la tecnología y la animación 3D. Ideal para quienes disfrutan creando personajes, escenarios y dando vida a sus ideas en el mundo virtual.



### MODALIDAD

Presencial, ambientes OTI (antes CTIC).  
Ingreso por la Puerta N°5 de la UNI.



### HORARIO

Martes y jueves, de 2:00 p.m. a 4:00 p.m.

**DURACIÓN: 18 HORAS | SESIONES: 9**



### METODOLOGÍA

Sesiones teórico-prácticas con enfoque creativo y dinámico:

- Aprendizaje paso a paso dentro del programa Blender 3D.
- Proyectos prácticos en cada clase.
- Modelado, texturizado, iluminación y animación de personajes y objetos.
- Presentación final de un mini corto animado 3D.

(\*) Sujeto a cambios según desarrollo del curso.

### OBJETIVOS

- Desarrollar la creatividad y pensamiento espacial de los estudiantes.
- Introducirlos al mundo del modelado y animación digital desde cero.
- Fomentar la lógica, la concentración y el trabajo artístico en equipo.
- Motivar su curiosidad por la tecnología, el arte y los videojuegos.



(\*) Imagen referencial



### DOCENTE\*

- Alex Rubén Aragón Calixto

Artista digital y especialista en modelado 3D y animación con Blender.

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



### CERTIFICACIÓN

Al término del taller, el alumno obtendrá un Certificado con mención en "**EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN**" a nombre de la Universidad Nacional de Ingeniería, por haber aprobado de manera satisfactoria el taller.

# EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



## TEMARIO

### INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D Y BLENDER

#### SESIÓN 1

DESCUBRE EL UNIVERSO DIGITAL Y APRENDE A MOVERSE EN ÉL

- ¿Qué es el 3D? Introducción al entorno de Blender.
- Navegación básica: orbitar, mover y escalar objetos.
- Interfaz del programa y primeros pasos en la vista 3D.

### MODELADO BÁSICO I: FORMAS Y TRANSFORMACIONES

#### SESIÓN 2

APRENDE A DAR FORMA A TUS IDEAS EN EL ESPACIO 3D

- Uso de herramientas G, R y S (mover, rotar, escalar).
- Diferencia entre modo Objeto y modo Edición.
- Creación de figuras simples con primitivas.

### MODELADO BÁSICO II: CONSTRUYE TU PERSONAJE

#### SESIÓN 3

CREA TU PRIMER PERSONAJE LOW POLY PASO A PASO

- Edición de mallas: vértices, aristas y caras.
- Extrusión y modificación de formas.
- Proyecto: modelado de personaje "Low Poly".

### MATERIALES Y COLOR: ¡DANDO VIDA A TU CREACIÓN!

#### SESIÓN 4

APRENDE A COLOREAR, TEXTURIZAR Y DAR ESTILO A TUS MODELOS

- Aplicación de materiales y texturas básicas.
- Colores, brillos y propiedades visuales.
- Proyecto: colorear y texturizar los modelos creados.

### ILUMINACIÓN Y CÁMARA: ESCENAS QUE IMPRESIONAN

#### SESIÓN 5

ILUMINA Y ENCUADRA TUS ESCENAS COMO UN VERDADERO DIRECTOR

- Tipos de luces (punto, sol, área).
- Configuración de la cámara y encuadre.
- Proyecto: iluminar y componer una escena 3D.

# EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



## TEMARIO

### RENDERIZADO: EL TOQUE FINAL

#### SESIÓN 6

CONVIERTA TU  
ESCENA EN UNA  
IMAGEN REALISTA

- Qué es el renderizado (Eevee vs Cycles).
- Configuración de salida e imagen final.
- Proyecto: generar un render de alta calidad.

### INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

#### SESIÓN 7

HAZ QUE TUS  
OBJETOS COBREN  
VIDA EN  
MOVIMIENTO

- Uso de keyframes (posición, rotación y escala).
- Principios básicos de animación.
- Proyecto: animar un objeto o pelota rebotando.

### ANIMACIÓN AVANZADA: CÁMARA Y ESCENA

#### SESIÓN 8

DA MOVIMIENTO A  
CÁMARAS, OBJETOS  
Y ESCENARIOS

- Movimiento de cámara y animación de objetos.
- Creación de un mini corto animado.
- Exportación en formato video.

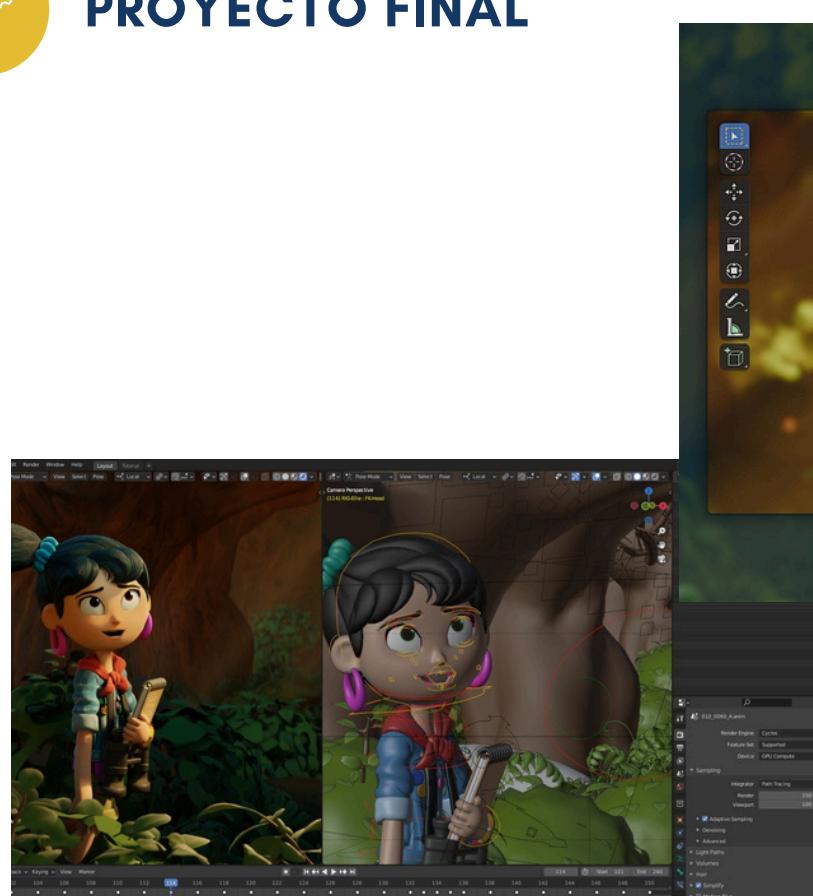
### PROYECTO FINAL Y PRESENTACIÓN

#### SESIÓN 9

DEMUESTRA TU  
CREATIVIDAD Y  
PRESENTA TU CORTO  
3D

- Elaboración del corto final (1 a 2 minutos).
- Presentación de proyectos

## PROYECTO FINAL



(\* ) Imagen referencial



[www.ctic.uni.edu.pe](http://www.ctic.uni.edu.pe)

## EXPLORADORES 3D CON BLENDER: MODELADO Y ANIMACIÓN



### PROCESO DE INSCRIPCIÓN

Para realizar su inscripción su deberá enviar los siguientes documentos al email:

**talleres.oti@uni.edu.pe**

**Asunto del correo:** Inscripción - [Nombre del Programa]

**Mensaje del correo:** [Nombre y Apellido] [DNI]

1. Completar la Ficha de Inscripción virtual y tomar captura al finalizar el llenado.
2. Aceptar el Reglamento de Términos y Condiciones de los Talleres de verano 2026
3. Copia simple del DNI (Legible)
4. Voucher de pago

*NOTA: Una vez enviado los documentos deberá esperar la confirmación de respuesta de su matrícula.*



### DESCUENTOS

**POR PRONTO PAGO\***

**10%**

**COMUNIDAD UNI\*\***

**15%**

**INSCRIPCIÓN DE 3 TALLERES A MÁS**

**20%**

*NOTA: Los descuentos no son acumulables.*

(\*) Válido hasta el 30 de diciembre 2025.

(\*\*) Aplica para familiares (Hijos o hermanos) del personal administrativo, alumnos y docente UNI.



### MODALIDADES DE PAGO



Banco de Crédito



Aceptamos todas las tarjetas

**PASO 1:** Solicita a un asesor de ventas de la Unidad de Capacitación activar el ID personal. Indicando los siguientes datos: nombre y apellidos, número de documento de identidad (DNI o pasaporte), correo electrónico, número de celular y monto a pagar.

(\*) En el caso de requerir factura, se solicitará los siguientes adicionales: R.U.C, Razón Social, Domicilio Fiscal y correo electrónico donde se enviará dicha factura.

**PASO 2:** Procede a realizar el pago a través de los siguientes canales de pagos autorizados.



#### Banca móvil

Selecciona la opción: "PAGAR SERVICIO"  
Escribe en el buscador por Empresa o Servicio:  
"Universidad Nacional de Ingeniería"  
Elije la opción de Universidad Nacional de Ingeniería  
"PAGO ESTUDIANTES"  
Coloca tus datos personales: DNI / pasaporte / RUC  
y ¡Listo, pago realizado!



#### Pago en Niubiz

Recibirá automáticamente un correo electrónico con el enlace para realizar el pago en línea.

**NOTA: Durante la semana del Examen de Admisión UNI 2026-1 las clases podrán ser canceladas o reprogramadas programadas.**



### COMUNÍCATE CON UN ASESOR

WhatsApp (Solo mensajes) +51 939 253 667

[talleres.oti@uni.edu.pe](mailto:talleres.oti@uni.edu.pe)

Unidad de Capacitación

Oficina de Tecnologías de la Información



[www.ctic.uni.edu.pe](http://www.ctic.uni.edu.pe)