

PROGRAMA DO OBRADOIRO

Actividades presenciais (empréguese táboas como a seguinte e indíquese o día, hora de inicio e fin, conferencia, relator/a e outras actividades:

Día: 4 de Marzo	
Hora: 18-19	Fundamentos teóricos básicos del Arte 3D y presentación del Software
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Conceptos iniciales del modelado no orgánico en Blender. Navegación
	Alberto Abal Silva

Día: 11 de Marzo	
Hora: 18-19	Geometrías primitivas, , jerarquías, tipos de objetos, curvas
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Partes de un modelo, ángulos normales, coordenadas relativas y suavizado
	Alberto Abal Silva

Día: 18 de Marzo	
Hora: 18-19	Herramientas de selección y transformación básica (mover, escalar, rotar)
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Cursor 3D, Pivotes, herramientas de edición básica (Extrude, bevel, inset)
	Alberto Abal Silva

Día: 25 de Marzo	
Hora: 18-19	Herramientas avanzadas, operaciones booleanas
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Modificadores: tipos y aplicaciones
	Alberto Abal Silva

Día: 8 de Abril	
Hora: 18-19	Introducción a Geometry Nodes
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Gestión de escenas: iluminación y cámaras
	Alberto Abal Silva

Día: 15 de Abril	
Hora: 18-19	Introducción al esculpido digital
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Tipos de pinceles según su funcionalidad, edición de pinceles
	Alberto Abal Silva

Día: 22 de Abril	
Hora: 18-19	Conceptos básicos de retopología
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Retopología: Herramientas y automatización
	Alberto Abal Silva

Día: 29 de Abril	
Hora: 18-19	Coordenadas UV: Teoría
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Despliegue UVs: Herramientas, automatización y optimización.
	Alberto Abal Silva

Día: 6 de Abril	
Hora: 18-19	Introducción al texturizado
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Tipos de texturas en el estándar PBR, canal Alpha
	Alberto Abal Silva

Día: 13 de Abril	
Hora: 18-19	Reglas básicas para buenas prácticas de topología
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Control del polycount y gestión de los recursos del sistema
	Alberto Abal Silva

Día: 20 de Abril	
Hora: 18-19	Requisitos de un proyecto de arte 3D en función del medio de destino
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Diferenciación entre renderizado en tiempo real y diferido
	Alberto Abal Silva

Día: 27 de Abril	
Hora: 18-19	Renderizado en Blender: Cycles y Eevee
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Efectos de posprocesado y el proceso de renderizado
	Alberto Abal Silva

Día: 3 de Junio	
Hora: 18-19	Conceptos básicos de animación: keyframes , interpolación y bucles
	Alberto Abal Silva
Hora: 19-20	Renderizado de una animación básica
	Alberto Abal Silva

Horas de trabajo individual do alumnado (resume das actividades a desenvolver):
2 , divididas en pequenos exercicios tras cada sesión que refuercen lo aprendido