



CONTENIDO DEL CURSO

1. Retrospectiva sobre la imagen tridimensional
2. Herramientas para el modelado 3D
 - a. Hardware
 - b. Software
3. Blender
 - a. Interface
 - b. Menús y Layouts
 - c. Herramientas Básicas
 - d. Modelado
 - e. Texturizado
 - f. Animación
 - i. Rigging
 - ii. Skinning
 - g. Iluminación
 - h. Render
4. Game Engine
 - a. Bloques lógicos
 - b. Python
 - c. Desarrollo de videojuegos con Blender
5. Campos de aplicación e investigación
6. Desarrollo de talleres prácticos
 - a. Desarrollo de un vídeo
 - b. Desarrollo de un Videojuego



Escuela Politécnica de Cuenca

