FORMATO PARA PROPUESTA DE CURSO/ TALLER "ENTRE PARES"

Nombre del curso o taller:	Creación de escenarios isométricos en Blender	
Ponente(s):	Vicente González Aldama Angel Kenai Reséndiz Rodríguez	
Duración:	12 hrs	
Propuesta de días y horarios:	Lunes 16 de junio de 16:00 a 18:00 hrs Martes 17 de junio de 16:00 a 18:00 hrs Miércoles 18 de junio de 16:00 a 18:00 hrs Lunes 23 de junio de 16:00 a 18:00 hrs Martes 24 de junio de 16:00 a 18:00 hrs Miércoles 25 de junio de 16:00 a 18:00 hrs	
Modalidad: Presencial ( ) A distancia (X) Mixta ( ) En de mixto o a distancia especificar la plataforma a emplear: Classroom Google Meet	**Objetivo general:**	• Brindar a los participantes las herramientas técnicas y creativas necesarias para desarrollar un escenario isométrico en Blender, utilizando procesos básicos e intermedios de modelado, texturizado y composición digital. Esto con el fin de fortalecer su producción gráfica en entornos digitales tridimensionales, con aplicación en ilustración, diseño y medios narrativos visuales.
	Objetivos Específicos:	
	1. Comprender los principios básicos del modelado 3D con enfoque isométrico. 2. Aplicar herramientas intermedias de Blender para detallar objetos y componer escenas visuales. 3. Generar un escenario completo con acabados estéticos, iluminación y cámaras desde un enfoque gráfico/narrativo. .	

Campo disciplinar o áreas de profundización a la que se alinea la propuesta:		
Artes Visuales	**Diseño y Comunicación Visual**	**Arte y Diseño**
( ) Dibujo ( ) Escultura ( ) Estampa ( ) Fotografía ( ) Pintura	( ) Edición gráfica ( ) Iconicidad y entornos (x) Gráfica e ilustración (x) Medios audiovisuales e hipermedia	( ) Innovación en Lenguajes y Soportes Alternativos ( ) Producción Visual y Entorno ( ) Consultoría y Gestión de Proyectos ( ) Estrategias Integrales de Comunicación Visual

¿Los contenidos de la propuesta retoman contenidos de alguna de las asignaturas de los últimos semestres? ¿Cuál? Para ello puedes consultar los programas: ● Artes Visuales ● Diseño y Comunicación Visual ● Arte y Diseño	*Laboratorio de tecnología para investigación-producción en Gráfica e ilustración II* Laboratorio de tecnología para medios audiovisuales e hipermedia II

	Temas y subtemas
1	**Introducción a la isometría y al entorno de trabajo en Blender:** ● Perspectiva isométrica ● Perspectiva tradicional ● ¿Qué es blender? **Configuración de escena y navegación** ● Instalación y configuración básica de Blender ● Interfaz de blender y como moverse

2	**Modificadores y geometría básica**
	● Los diferentes modos en blender
	● Herramientas básicas para modelar en blender
	  ○ Escalar
	  ○ Rotar
	  ○ Mover
	Organización del escenario (escala, jerarquía, composición visual)
	● Composición y jerarquías visuales

3	**Materiales básicos y texturas procedurales**
	● Características básicas de materiales
	  ○ Rugosidad
	  ○ Brillantes
	  ○ Metálico
	Iluminación en blender y previsualización
	● Tipos de luces
	● Características de cámara
	● Renderizado y exportación

Actividades y evaluación
Actividades: En el primer tema de introducción al isométrico y entorno de trabajo en blender, ● Enseñaremos qué es la perspectiva isométrica, sus características, como realizarla y la diferencia con otras perspectivas, (A Través de una presentación) En el segundo tema configuración de escena y navegación: ● Después presentaremos la interfaz del software que utilizaremos Blender para que sepan cómo instalarlo y que empiecen a familiarizarse con el programa y moverse de una manera ágil fácil y cómoda. En el modificadores básicos de la geometría hablaremos: ● Los diferentes modos de blender y herramientas básicas para esculpir la geometría desde, escalar, rotar y mover. Organización del escenario: ● Hablaremos de la composición cómo deben organizar y acomodar la escena/ escenario para que pueda transmitir un mensaje para el espectador utilizando la composición visual escalas y jerarquías todo esto con un propósito narrativo. Materiales básicos y texturas procedurales ● Enseñaremos las bases para crear materiales en blender usando las características bases: rugosidad, brillantes y qué tan metálico es un objeto, con el propósito de que obtengan las bases para que ellos mismos puedan crear materiales más complejos, o que se adapten a las necesidades de ellos. En iluminación en blender y previsualización ● Enseñaremos cómo implementar una cámara y cambiar sus características base según la necesidad y de igual manera las luces se mostrarán los tipos de luces que existen y las características y cómo modificarlas para que se adapten al proyecto, y se abordará cómo realizar el render final exportar tu trabajo a una imagen A lo largo del curso desarrollaremos ,un escenario isométrico propio con retroalimentación grupal **Evaluación:** Participación activa durante las sesiones Entrega final de una escena isométrica renderizada Autoevaluación sobre aprendizaje técnico y creativo

Material / equipo necesario
Computadora con Blender instalado (versión 3.0 o superior) Mouse con scroll Libreta para apuntes Acceso a internet
Cupo máximo de participantes: 20