



IBIZA 3D ACADEMY:
INTRODUCCIÓ AL MODELATGE 3D AMB BLENDER

Descripció del curs

17 Març – 12 Maig (50 hores)

Dimarts i dijous: 19 h a 21 h. Dissabtes: 12 h a 14h

FabLab Eivissa, Plaça de sa Drassaneta 6, <https://goo.gl/maps/FsHnJNzoFjJowqew8>

Blender és un programa de creació de gràfics, modelatge i animació 3D, utilitzat per generar varietat de continguts visuals: des d'anuncis publicitaris fins a videojocs, passant per efectes especials, animacions corporatives, arquitectura, disseny i impressió 3D de productes. És un programa multi-plataforma, gratuït i de codi obert.

Aquest curs ofereix una introducció teoricopràctica a les tècniques i conceptes essencials de generació d'imatges 3D amb *Blender*. Els continguts s'articulen al voltant de:

- Teoria artística
- Tècniques de producció
- Maneig de programes 3D

El curs està compost per dos blocs principals; el primer aprofundeix en les tècniques d'esculpit per a personatges; el segon se centra en el modelatge d'entorns. D'aquesta manera, el curs aporta la possibilitat de conèixer el procés íntegre de producció 3D, des de la concepció del projecte, fins a la realització final i la seva aplicació a diferents àmbits.

Titulació: Títol propi. Certificat propi d'assistència

Orientat a:

El curs està dirigit a aquelles persones que vulguin endinsar-se en el món del modelatge i l'animació en 3D: Artistes, creatius, estudiants de belles arts, disseny, comunicació audiovisual, publicitat, informàtica i qualsevol persona interessada a aprendre el maneig de *Blender*.

Objectius del curs:

- Adquirir coneixements, habilitats i recursos per a la creació de models 3D: proporcions, color, il·luminació...
- Familiaritzar-se amb el treball en equip, característic de la indústria, pel desenvolupament de models 3D.
- Assimilar el maneig d'eines de programari específiques per modelar i esculpir en 3D, mitjançant la realització de projectes proposats pels participants.

Requisits:

- Edat mínima: 18 anys.
- Coneixements i maneig d'informàtica a nivell d'usuari mitjà.
- Interès pel 3D per a jocs, realitat virtual, realitat augmentada, *motion graphics*, etc.
- Es valoren coneixements de: programació, edició i postproducció de vídeo, Photoshop, Adobe After Effects, Premier, Final Cut i altres entorns de modelatge i animació 3D.
- Compromís d'assistència almenys a 80% de les sessions.
- Hores addicionals a la setmana de dedicació per fer pràctiques.
- Accés a un ordinador per fer treballs pràctics fora del curs.

Requeriments mínims ordinadors personals:

Windows PC:

- Windows 7 o 10 (32 o 64 bits)
- 4GB de RAM
- Processador i3 o similar
- Gràfica similar a Nvidia GTX 1060 o superior

Mac:

- High Serra 10.13 o superior
- 4GB de RAM
- Processador: X64 architecture amb SSE2 o sup.
- Gràfica: metall-capable Intel i AMD GPUs

Imparteix: Toni Bonet Balanzat

Toni Bonet Balanzat és un apassionat dels videojocs, de ment inquieta i creativa. Combina la seva formació i experiència empresarial amb el desenvolupament d'entorns interactius per especialitzar-se en videojocs i modelatge 3D. És actualment el CEO de Gravita Games, empresa dedicada a la creació de jocs de taula, com *Sanctorvm*. Com a docent, es dedica a la formació en desenvolupament de videojocs amb *Unity* o *Unreal*.



<https://www.linkedin.com/in/tonibonetbalanzat/>

<https://www.instagram.com/octavusart/>

Continguts

1) Introducció

Introducció al modelatge
Creació i gestió d'un projecte
Workflow bàsic
Orgànic vs *hard-surface*
Modelat poligonal vs esculpit
Concept Art i referències

2) Iniciació a Blender

La Interfície
L'escena 3D
Shortkeys
Bases del modelatge

3) Esculpit

La malla base
Les subdivisions
El flux de formes
Pinzells
Stamps i Stencils
Les corbes

4) Modelatge a Blender

Transformacions bàsiques
Modelatge a partir de *concepts*
Eines de call poligonal
Edge loops
Dinàmiques
Sistema de partícules
Materials
Il·luminació
Rigging simple i Skinning
Introducció a les animacions
Renders

5) Texturitzat

Les UVs
Iniciació al programa PHOTOPEA
Textures *tilejades*
Bake de mapes

