

Taller de modelado 3D con Blender

Fechas: 15 y 22 de enero de 2016

Horario: 10:00 - 14:00 h.

Lugar: La Trasera

Plazas: Taller cerrado: número máximo de participantes 25 plazas.

Material necesario: ordenador portátil, ratón de 3 botones y descarga del programa.

Inscripción: Enviar un correo a inscripcionesext@ucm.es indicando nombre completo, vinculación con la Universidad y título de la actividad.

Uno de los movimientos sociales contemporáneos más interesantes de la esfera digital en los últimos tiempos es la revolución del software libre. El movimiento de software libre constituye un reto en cuanto a desarrollo y una valiosa oportunidad para la cada vez mayor comunidad de creativos que se acercan a unas nuevas herramientas que ofrecen calidad profesional sin coste alguno para el usuario. Blender es una interesante herramienta libre de diseño 3D cuya potencia está la altura de cualquier otro software comercial y que permite realizar proyectos en ámbitos tan diversos como la animación, los videojuegos, el diseño industrial, los efectos especiales o la creación escultórica y artística.

Blender es un programa de creación 3D orientado al modelado, la animación, la escultura digital y el render, que también permite la creación de efectos especiales y la postproducción y edición de video. Por su carácter de software libre, que lo hace universalmente accesible a cualquier creativo sin coste alguno, y su gran comunidad de usuarios y desarrolladores, su implantación en la industria del diseño y la animación es cada vez mayor, constituyendo una herramienta ideal tanto para aficionados como para profesionales.

En este sentido, la actividad está pensada como una aproximación al uso de Blender, con la estructura organizativa siguiente:

Taller introductorio de 7 horas, en 2 sesiones de 3 horas y media respectivamente. Ofrece una visión práctica a nivel básico del uso del programa con fines creativos. Se centrará en las herramientas y técnicas de modelado, con un enfoque esencialmente práctico a través del desarrollo de varios proyectos.

La incorporación tecnológica va unida a los procesos de creación, facilitando nuevas herramientas, estrategias y lenguajes artísticos a los que no siempre accede el alumno. La práctica y aprendizaje de los nuevos medios de software libre para su uso como herramienta de creación y enseñanza del arte contemporáneo constituye un reto en su formación. Esta actividad se centra, por tanto, en dar una visión práctica pero muy personal sobre el uso de un programa concreto, Blender, como herramienta tecnológica para el modelado en la creación artística. La larga experiencia profesional de Darío Lanza, acompañada de su formación científica y de su implicación en la creación artística son la base para un enfoque con varias caras: científico, creativo y educativo. Para los asistentes que no conozcan el programa puede ser una oportunidad para conocerlo de forma sencilla pero con rigor, sentando las bases para el desarrollo de un uso del programa más completo.

Imparte: Darío Lanza Vidal

Darío Lanza Vidal es ingeniero superior, experto en tecnologías digitales de la imagen. Ha trabajado durante años como diseñador gráfico e ilustrador 3D para diversas publicaciones, estudios de animación y agencias de publicidad. Durante 7 años ha trabajado en el desarrollo de Maxwell Render, un software para producir imágenes fotorrealistas. Como artista trabaja en la integración de las tecnologías digitales en la industria del arte y en el empleo de las nuevas tecnologías para la

producción artística. Su obra ha sido expuesta en galerías de arte en Nueva York, Londres, Hong Kong, Atenas, Cardiff y Los Angeles.

Coordina: PIMCD N° 155: El uso del software libre en la teoría y práctica artística

Enlaces:

<https://www.blender.org>

<http://dariolanza.com>

<http://blenderartists.org/forum/>

<http://www.g-blender.org>

<http://www.blenderguru.com>

<https://cgcookie.com/learn-blender/>

Financia: Vicedecanato de Relaciones Institucionales y Cultura y Departamento de Dibujo I

Programa [AC] Acciones Complementarias 2016

2 0

B

INSTRUMENTO POR DARIOLANZA

3D

A

COORDINACIÓN PIMCD 155

TALLER DE MODELADO 3D CON BLENDER

VIERNES 15 DE ENERO
10:00-14:00 H
VIERNES 22 DE ENERO
10:00-14:00 H

AULA TRASERA
FACULTAD DE BELLAS ARTES

1 FINANCIADO POR AC VICEDECANATO Y DEPARTAMENTO DE DIBUJO I
INSCRIPCIONES : Enviar nombre, apellidos, vinculación la universidad, al correo: inscripcionesext@ucm.es 6

www.bellasartes.ucm.es/cultura **bellasartes** bbasculturaUCM