

CURSO

Simulación física con Blender

¿De qué trata?

La simulación física digital permite reproducir el movimiento real del agua, el humo, la corriente de un río o el movimiento de una tela, por ejemplo. Es una herramienta para generar gráficos para cine, animación y videojuegos.

En este taller práctico los participantes aprenderán las bases para hacer simulaciones físicas sencillas en el programa Blender 3D utilizando render 3D y programación. Al finalizar el curso harán un proyecto final integrando todos los elementos técnicos y conceptuales de la simulación física.

Temario

- Introducción a la simulación: Replicar y reemplazar la realidad
- Simulación cotidiana: Las réplicas digitales que dirigen nuestra vida
- Fundamentos técnicos de la simulación 3D: Introducción a Blender 3D
- Simulación de materiales y su interacción con la luz
- Simulando física: Cuerpos rígidos y cuerpos blandos
- Simulando física: Sistemas de partículas y fluidos
- Programando simulaciones: Autómatas celulares
- Programando simulaciones: Modelos basados en agentes
- Diseñando en la era del facsímil: Proyecto personal sencillo que diseñe dentro del marco y las implicaciones de vivir en una realidad simulada

¿Quién imparte?

Diego Trujillo Pisanty | Artista y diseñador, trabaja con la materialidad de la información. Es Maestro en Artes por el Royal College of Art. Su trabajo fue premiado con una mención honorífica en Arte Híbrido en el festival Ars Electronica 2015 y ha sido receptor de la beca Jóvenes Creadores otorgada por el FONCA en dos ocasiones. Su trabajo ha aparecido en revistas y blogs como Dezeen, We Make Money Not Art, Vice, entre otros. Actualmente es profesor de la licenciatura en Medios Digitales y Tecnología de CENTRO.

¿HABLAMOS?

Erika Medina | ☎ 55 4897 2870 | emedinaa@centro.edu.mx