

FICHA DE CONTENIDOS

Introducción a Geometry Nodes y Shader Editor con Blender

Horas	Contenido	Competencias
12	Iniciación a Geometry Nodes	Comprende los principios básicos de los nodos y profundiza en sus propiedades
9	Geometry Nodes	Desarrolla simulaciones y animaciones mediante una herramienta procedimental
9	Materiales Cartoon	Configura los nodos de materiales para darle un aspecto de dibujos
9	Materiales Realistas	Configura los nodos de materiales para darle un aspecto realista
9	Proyecto Final	Desarrolla un proyecto final 3D integrando todos los conocimientos adquiridos
48	6h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso es una introducción al trabajo procedimental dentro de Blender y está pensado para quienes desean adquirir habilidades en la creación de sistemas, efectos y materiales mediante nodos. A través de Geometry Nodes y el Shader Editor, el alumnado explorará nuevas formas de generar contenido 3D flexible, dinámico y altamente personalizable.

QUÉ VOY A APRENDER:

Con este curso comprenderás las bases del sistema de nodos de Blender y desarrollar configuraciones procedimentales aplicadas a animación, simulación y generación de geometría. Aprenderás a crear materiales cartoon y realistas mediante el Shader Editor, y realizarás un proyecto final que integrará todas las técnicas aprendidas para tu portfolio.

SALIDAS PROFESIONALES:

Los profesionales con conocimientos en sistemas procedimentales y creación de materiales son muy valorados en sectores como los videojuegos, la animación o la publicidad. Dominar Geometry Nodes y el Shader Editor permite formar parte de equipos que trabajan en efectos, entornos dinámicos, herramientas internas o look development.

- Artista Técnico 3D Junior
- Artista Procedimental 3D
- Artista de Materiales Procedurales
- Especialista en LookDev Junior
- Artista de FX Junior

