

INTRODUCCIÓN A BLENDER 2.79  
APLICADO A LA CONSERVACIÓN Y  
RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES

Fechas: 16 de Octubre -18 de Diciembre  
Horario: Martes 16:00 a 19:00 h  
Duración 50h (30h presenciales 20h de apoyo *On-line*)  
Plazas: Máximo 20 alumnos

Precio  
General: 350€  
Alumnos y Antiguos Alumnos de la ESCRBC: 300€

Inscripción  
[joseantoniодiaz@escrbc.com](mailto:joseantoniодiaz@escrbc.com)

Lugar  
ESCRBC. c/Guillermo Rolland, 2 28013 Madrid



**ESCRBC**  
ESCUELA SUPERIOR  
CONSERVACION  
RESTAURACION  
BIENES CULTURALES





# INTRODUCCIÓN A BLENDER 2.79 APLICADO A LA CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN DE BIENES CULTURALES

El objetivo del curso es introducir al alumno al modelado 3D aplicado al proceso de conservación y restauración de Bienes culturales. Como técnica, el modelado 3D, es una herramienta eficaz que nos permite completar el trabajo tradicional de las técnicas de restauración, tanto a nivel de documentación, proceso de restauración y conservación.

## INSCRIPCIÓN Y FORMAS DE PAGO

La preinscripción deberá solicitarse por correo electrónico a [joseantoniодiaz@escrbc.com](mailto:joseantoniодiaz@escrbc.com). Tendrán preferencia los alumnos de la ESCRBC. A cada persona con preinscripción aceptada le será enviada la hoja de inscripción donde figurará la cuenta corriente de pago. Para que la inscripción sea válida el participante deberá hacer el ingreso antes del 8 de Octubre, enviando el justificante de pago a la misma dirección e-mail. Los solicitantes deberán incluir en el recibo su nombre y apellidos. Como "Concepto" introducirán el nombre del curso solicitado.

## CERTIFICADO

El certificado expedido por la ESCRBC equivale a 2 ECTS de formación. Para obtener el certificado, será necesario haber entregado el 90% de los ejercicios propuestos durante el curso.

## DOCENTE

Marta Martínez García

Licenciada en Historia del Arte por la Universidad Complutense de Madrid, Máster en Patrimonio Virtual por la Universidad de Alicante y Especialista en Digitalización de Patrimonio por la Fundación UNED. Vocal de la Junta Directiva de ADARQ. Asociación Nacional de Dibujantes e Ilustradores de Arqueología. Asistente de Virtualización de Comisariado y Proyectos Artísticos en el Estudio de Eugenio Ampudia.

## DINÁMICA Y OBJETIVOS DEL CURSO

El desarrollo del curso se plantea desde un punto de vista práctico y teórico. De tal manera que el enfoque de cada una de las técnicas se plantea durante el curso precedidas por apoyo teórico que acercará al alumno a las técnicas emergentes aplicadas al Patrimonio Histórico - Cultural.

La estructura del curso se desarrolla en dos partes. La primera se realizará un acercamiento a Blender 2.79, con el objetivo de conocer el software de modelado 3D y la segunda parte tratará las diversas técnicas de modelado 3D aplicadas dentro de la disciplina de la

## DESTINADO

Estudiantes de restauración y profesionales del sector que quieran renovarse a través de las nuevas tecnologías.

## REQUISITOS

Iniciados dentro de la Conservación y Restauración. Conocimientos Básicos de Informática

## FICHA TÉCNICA

FORMATO: PRESENCIAL

ESPACIO: AULA DE INFORMÁTICA.

Escuela Superior de conservación y Restauración de Bienes Culturales.

HORAS: 50 h

FECHAS: 16 ,23 ,30 OCTUBRE- 6, 13, 20, 27  
NOVIEMBRE Y 4, 11, 18 DICIEMBRE 2018

HORARIO: MARTES 16:00 a 19:00 h

PLAZAS: 20 alumnos máximo.

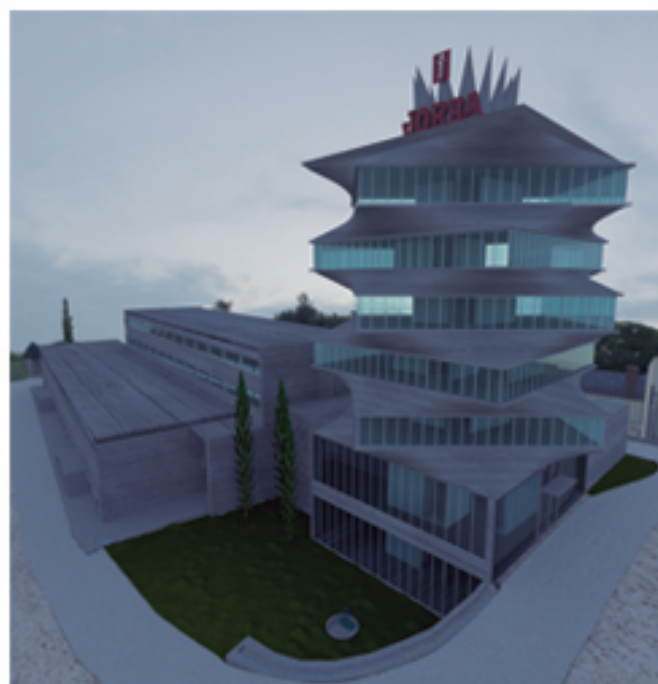
## INSCRIPCIÓN

GENERAL: 350 €

ALUMNOS Y ANTIGUOS ALUMNOS: 300 €



## PROGRAMA DEL CURSO



### BLOQUE I INTRODUCCIÓN AL MODELADO 3D CON BLENDER 2.79

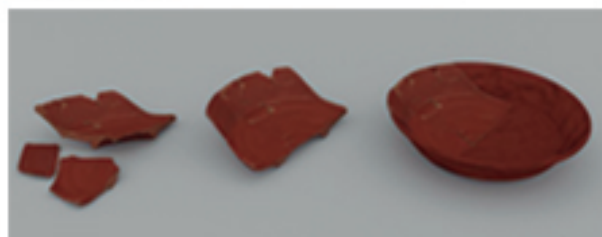
Realizaremos un acercamiento global a BLENDER 2.79 de una manera general y común a todas las técnicas.

El objetivo de este bloque es acercarnos de una manera eficaz al modelado en 3D, desde la navegación y el modelado básico hasta la aplicación de texturas y mecanización de Renderizado.

### BLOQUE II: INTRODUCCIÓN A LA VIRTUALIZACIÓN DE PATRIMONIO Y SUS APLICACIONES DENTRO DE LA RESTAURACIÓN VIRTUAL

Introducción teórica y prácticas a las tecnologías 3D emergentes aplicadas a la conservación y restauración de bienes culturales.

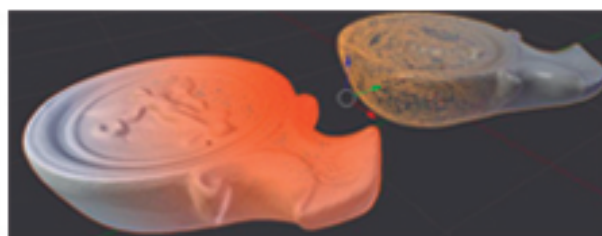
### INTRODUCCIÓN A LA VIRTUALIZACIÓN DE PATRIMONIO.



### EXPORTACIÓN DE MODELOS FOTOGRAMÉTRICOS Y TRATAMIENTO DE MODELOS 3D EN BLENDER



### PARÁMETROS DE MALLA Y FINALIDAD DE LAS TÉCNICAS DE RETOPOLOGÍA



### MODELADO 3D A PARTIR DE UN DIBUJO ARQUEOLÓGICO



### CREACIÓN DE ESQUEMAS DE PATOLOGÍAS SOBRE MODELOS 3D



### APLICACIÓN DE MODELOS 3D EN INFOGRAFÍAS.



### DEL ÁMBITO VIRTUAL A LA IMPRESIÓN 3D. PREPARACIÓN DE OBJETOS PARA IMPRESIÓN

