

## MODELADO Y ANIMACION 3D

### OBJETIVO.

Capacitar al alumno para que pueda realizar su propio cortometraje; desde la creación de personajes y escenarios, modelando a partir de cubos, hasta la posterior animación de cada uno de ellos, dotándoles así de vida y movimiento. Así mismo el alumno estará capacitado para desarrollar sus propios proyectos de arquitectura, permitiendo así, poder diseñar infografías tanto de interior como exterior de edificios y poder realizar con ello recorridos virtuales.

### PROGRAMA: 90 H

1. Modelado y animación 3D.
2. Texturizado e iluminación.
3. Animación.

### COMPETENCIAS:

- 1 Manejar el software informático necesario para la realización de los modelos, bien sean personajes, escenarios o arquitectura.
- 2 Realizar la parte de texturas e iluminación donde se aprenderá a colocar los materiales y texturas a las escenas realizadas anteriormente.
- 3 Dotar de vida y movimiento a los escenarios y personajes.

### REQUISITOS:

- NIVEL N1.** No precisa requisitos académicos ni profesionales de acceso.