Introducción:

El curso intensivo en Modelación y Animación en 3D fomenta en los participantes el desarrollo de cono

Dirigido a:

Profesores del área de Artes Visuales, Arquitectura, Ingeniería Civil, Comunicación, Mercadotecnia y

Duración:

40 horas.

Objetivos generales:

1. Desarrollo de la capacidad de percepción visual.
2. Desarrollo de conocimientos en el campo de la producción de imágenes, modelación y animación.
3. Aplicación de las capacidades creativas.
4. Desarrollo de la capacidades de comprensión y realización de trabajos en base a procesos y operaciones.

Objetivos específicos:

1. Conocimiento básico de los componentes y elementos de LightWave 3D.
2. Conocimiento de los conceptos y recursos geométricos que se utilizan en la modelación y animación.
3. Dominar los componentes y procesos, formas, configuraciones espaciales y montajes en la realización de trabajos.

Ventaja competitiva:

El alumno que complete las unidades del curso “Modelación y Animación 3D” tiene la opción de obtener

Programa
del Curso:

Animación, Arte y Contexto Tecnológico

1. Introducción
2. Un ambiente digital creativo

Panorama general de la producción digital

1. Estrategias de producción
2. El estudio digital para animación por computadora
3. Equipos creativos y de producción
4. Panorama general de procesos de animación

Conceptos Básicos de Modelado

1. Espacio, Objetos y Estructuras
2. Construyendo con números
3. Puntos, Líneas y Movimientos
4. Formatos de Archivo para modelado

□ Técnicas Básicas de Modelado

1. Introducción
2. Una nota acerca de las líneas
3. Geometría primitiva
4. Objetos de forma libre
5. Utilidades básicas de modelado
6. Grupos y Estructuras jerárquicas

Conceptos Básicos de Rendering

1. Luces, cámara y materiales
2. Color
3. Pasos para el proceso de rendering
4. Remoción de superficies ocultas
5. Formatos de archivo para render

La cámara

1. Tipos de cámara
2. La pirámide de visión
3. Tipos de tomas de una cámara
4. Tipos de lentes
5. Animación de la cámara

Iluminación

1. Estrategias de iluminación
2. Tipos de luz
3. Componentes básicos de la fuente de luz
4. Iluminación de la escena
5. Posiciones básicas de la fuente de luz

Características del sombreado y superficie

1. Técnicas del sombreado de la superficie

2. Superficies sombreadas
3. Mapa de imagen
4. Reflectividad de la superficie
5. Color de la superficie
6. Textura de la superficie
7. Transparencia de la superficie
8. Sombreado del ambiente dependiente

Conceptos básicos de animación

1. Tipos de animación
2. Principios de animación
3. Storytelling (Narrativa)
4. Storyboard
5. Desarrollo de personajes
6. Formatos de Archivo para animación