



# Técnico en Animación Digital y Modelado 3D

PLAN DE ESTUDIOS | TÉCNICO

## PERFIL DEL PROFESIONAL

Seriedad, Calidad y Prestigio

### Descripción General del Programa:

American Business Academy, siempre con afán de innovar en el uso y desarrollo de la tecnología aplicada a la creación y diseño de nuevas formas de arte, publicidad, cinematografía, mercadeo y otros, abre su nuevo programa: TÉCNICO EN ANIMACIÓN DIGITAL Y MODELADO 3D. La animación digital es la más moderna de las especialidades de la producción audiovisual y su actual expansión y crecimiento se debe a la globalización y constante uso de la tecnología digital animada.

### Alcance laboral del programa:

El estudiante, una vez finalizado el programa de estudio, podrá desempeñarse en áreas de la animación artística; además, podrá desarrollarse como asistente en producciones cinematográficas o de aspecto publicitario. Será capaz de construir modelos tridimensionales de objetos y escenarios que pueden ser enfocados en la arquitectura. Las empresas televisivas, o de la industria cinematográfica, así como medios de publicidad de comunicación audiovisual son el campo de acción en el cual se podrá desempeñar con éxito.

### Perfil del curso:

Al finalizar el programa de estudio, el graduado podrá poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre el modelado 3D y la animación digital en el desarrollo de audiovisuales tridimensionales. Además, podrá crear cortometrajes animados en 3D, aplicando con facilidad aspectos técnicos, artísticos y cinematográficos.

# Técnico en Animación Digital y Modelado 3D

## PLAN DE ESTUDIOS:

- Modelado digital, definición
- Reseña de software 3D
- Configuración de la escena e interfaz
- Navegación 3D
- Topología (mallas geométricas)
- Vistas ortogonales
- Creación y manipulación de figuras primitivas
- Conceptos de modelado
- Uso correcto de las herramientas
- Modelado de polígonos
- Prácticas de modelado
- Modelado no orgánico (modelado de objetos)
- Herramientas de edición de polígonos
- Bloqueo de una nave
- Modelado con referencias visuales
- Prácticas de modelado con referencias
- Lentes de cámara en 3D
- Modelado no orgánico con imágenes laterales
- Prácticas de modelado con imágenes laterales
- Creación de 3 objetos 3D
- Deformadores
- Modelado de superficies (NURBS)
- Suavizado geométrico
- Introducción al modelado orgánico (figuras de naturaleza)
- Práctica de modelado de objetos orgánicos
- Modelo de una mano
- Práctica de modelos orgánicos
- Modelado orgánico con referencias
- Diseño de un personaje básico
- Correcto modelado de un cuerpo
- Modelado para videojuegos
- Escenarios
- Modelado de escenas
- Escenografía
- Práctica de construcción de escenarios
- Los 12 principios de animación aplicados
- Percepción del movimiento
- El fotograma clave
- Práctica de animación
- Animación de la cámara
- Cómo preparar la escena para animar
- Animación sin fotogramas clave
- Manipulación de los fotogramas
- Técnicas de animación
- Práctica de bola rebotando
- Práctica guiada de bola rebotando
- Editor de animación
- Conceptos artísticos de animación
- Ejercicio de pelotas rebotando (bola de ping pong y bola de plomo)
- Tipos de luces en 3D
- Iluminación básica de 3 puntos en 3D
- Cámaras 3D
- Procesamiento de imágenes básico