



aulaMentor

## Modelado y representación gráfica de elementos de animación

Itinerario formativo compuesto por los siguientes cursos:

70h

### Modelado 3D con Blender (I)

Fundamentos del programa Blender. Tipos de modelado. Renderizadores. Evolución del proyecto Blender, versatilidad y campos profesionales. Diferentes vistas de los modelos. Iniciación a la creación de assets sencillos. Generación de deformaciones básicas. Inclusión de referencias para modelar. Determinación del sistema de modelado a utilizar. Generación de imágenes del modelo terminado, sin color y desde varios puntos de vista. Iniciación al box modeling. Proyecto. Realización de renders basados en la economía de parámetros. Primera aproximación a la creación de texturas basadas en el mapeado tipo UV. Creación de materiales usando pocas variables o extensiones.

70h

### Modelado 3D con Blender (II)

Identificación de sistema de modelado y nivel de detalle a utilizar en la producción. Configuración e identificación de diferentes vistas de los modelos para la generación de referencias y su adecuado ajuste. Generación de deformaciones de nivel intermedio en los modelados. Uso semia avanzado de referencias. Aproximación a objetos complejos: curvas. Determinación del sistema de modelado a utilizar. Generación de imágenes del modelo terminado, sin color y desde varios puntos de vista. Realización de renders. Creación y aplicación de texturas de nivel intermedio y de materiales a los modelos. Conocer los principales recurso relacionados con el mapeado de tipo UV para facilitar el texturizado y coloreado.

70h

### Modelado 3D con Blender (III)

Identificación de sistema de modelado y nivel de detalle a utilizar en la producción. Proyecto. Distintas fases de creación: boceto 3D, desarrollo, resultado. Uso del concept art. Generación de deformaciones de carácter avanzado basadas en modificadores. Determinación del sistema de modelado a utilizar. Generación de imágenes del modelo terminado, sin color y desde varios puntos de vista. Iniciación a técnicas avanzadas de deformación: modelado escultórico. Organización de los objetos del proyecto en colecciones y nombrado de los objetos.

UC

En el caso de superar todos los cursos citados en este itinerario formativo se estaría en disposición de participar en un procedimiento de evaluación y acreditación de competencias profesionales. **Unidad de Competencia: UC0214\_3 Modelar y representar gráficamente los elementos que conforman la animación.**

CP

Esta UC forma parte de la **Cualificación Profesional: IMS076\_3 Animación 2d y 3d.**

MP

En caso de obtener la acreditación oficial de la unidad de competencia se puede solicitar la convalidación del Módulo Profesional **MP1086 Diseño, dibujo y modelado para animación** al matricularse en el ciclo formativo de grado superior: **Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos.**

MF

En caso de obtener la acreditación oficial de la unidad de competencia se puede solicitar la convalidación del Módulo Formativo **MF0214\_3: Modelado y representación gráfica.**

*Convalidaciones y equivalencias en conformidad con la nueva Ley Orgánica de Ordenación e Integración de la Formación Profesional*

**Observaciones:** Para realizar el curso, es necesario tener un ordenador con conexión a Internet. Para ello, podrá utilizar el suyo propio o los facilitados en las aulas Mentor

Más información en  
aulaMentor.es

NIPO: 847-22-011-4



UNIÓN EUROPEA  
NextGenerationEU