

FICHA DE CONTENIDOS

Concepto, modelado y animación de personajes con Blender

Horas	Contenido	Competencias
10	Fundamentos de anatomía	Comprende los principios básicos de la anatomía para aplicarlo a personajes 3D
30	Modelado 3D orgánico	Utiliza las herramientas propias de Blender para crear personajes en 3D
15	Texturizado y Materiales	Aplica técnicas de texturizado y uso de materiales para darle buena apariencia de los modelos
10	Iluminación y Renderizado	Configura la iluminación de una escena para conseguir renderizados atractivos
10	Animación orgánica	Conoce los pilares básicos de la animación y es capaz de realizar animaciones simples
21	Proyecto Final	Desarrolla un proyecto final de modelado 3D integrando todos los conocimientos adquiridos
96	12h al mes, 8 meses	

DESCRIPCIÓN:

Este curso ofrece una introducción completa al diseño y creación de personajes 3D y está pensado para quienes desean adquirir habilidades en anatomía básica, modelado orgánico, texturizado, iluminación y animación. A través de un enfoque práctico, el alumnado aprenderá a desarrollar personajes completos listos para su presentación profesional.

QUÉ VOY A APRENDER:

Aprenderás los fundamentos anatómicos necesarios para construir personajes creíbles y desarrollarás modelos 3D orgánicos utilizando las herramientas avanzadas de Blender. También trabajarás técnicas de texturizado y materiales, iluminación para presentación y animación básica de personajes. Finalmente, realizarás un proyecto final que podrás incorporar a tu portfolio.

SALIDAS PROFESIONALES:

El modelado y animación de personajes es uno de los perfiles más demandados en la industria del videojuego, la animación y la publicidad. Las competencias adquiridas en este curso permiten integrarse en equipos de producción orientados a la creación de personajes y assets orgánicos.

- Modelador de Personajes 3D Junior
- Artista de Materiales de Personajes
- Diseñador de Personajes Junior
- Animador de Personajes 3D
- Artista 3D Orgánico

