

## MODELADO Y ANIMACIÓN 3D EN VIDEOJUEGOS

---

### DURACIÓN

150 horas

### MODALIDAD DE IMPARTICIÓN

Presencial

### REQUISITOS O CONOCIMIENTOS PREVIOS

Se requieren conocimientos de álgebra lineal, geometría o dibujo técnico, de gráficos o vídeo.

### OBJETIVO GENERAL

Adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para conocer los distintos tipos simulación virtual y su aplicación práctica a los sectores productivos y de investigación.

### CONTENIDOS

- UD 1. CONCEPTOS DE REPRODUCCIÓN (3 horas)
- UD 2. INTRODUCCIÓN A 3D STUDIO MAX (15 horas)
- UD 3. GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN: PRIMEROS PASOS EN UN PROYECTO (6 horas)
- UD 4. TÉCNICAS DE MODELADO: MODELADO CON SPLINES (12 horas)
- UD 5. TÉCNICAS DE MODELADO: SUPERFICIES DE SUBDIVISIÓN (30 horas)
- UD 6. EL ASPECTO SUPERFICIAL DE LOS OBJETOS: MATERIALES (15 horas)
- UD 7. CÁMARAS Y LUCES EN LA ESCENA (9 horas)
- UD 8. ANIMACIÓN (30 horas)
- UD 9. RENDER (15 horas)
- UD 10. OTROS MÉTODOS DE EXPORTACIÓN (15 horas)
- CONTENIDOS PRÁCTICOS (65 horas)