

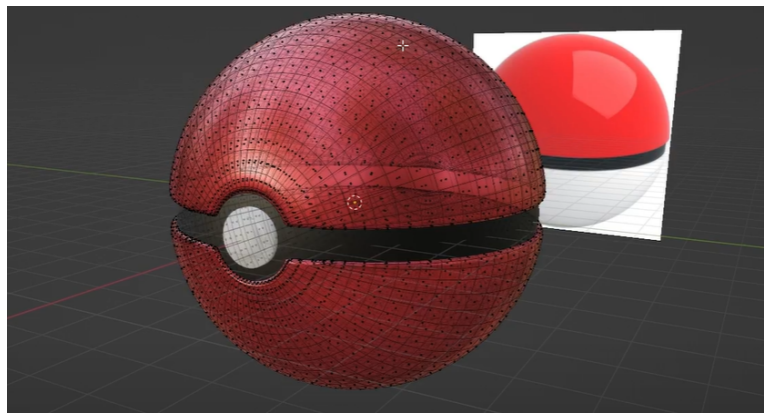
## Tecnologías de modelado y animación 3D: haz tu “Pokeball” con Blender

Taller impartido por Roberto Huertas y Francisco Jiménez,  
profesores del Dpto. de Comunicación de la UC3M

16 de noviembre, de 12 a 14h  
Edificio Ortega y Gasset (Calle Madrid, 133), Aulas 17.0.11 y 17.0.13

Campus de Getafe de la UC3M

Reserva tu plaza aquí: [institutocine@uc3m.es](mailto:institutocine@uc3m.es) (Ana Mejón)



Este taller pretende servir de introducción a las técnicas de modelado y animación 3D más utilizadas en la industria audiovisual. Se aportarán nociones básicas acerca de la imagen generada por ordenador y su aplicación en la industria del entretenimiento (cine, televisión, videojuegos...). A continuación, se introducirá a los participantes al *software* de edición Blender, un programa especializado en animación 3D. El profesorado enseñará las herramientas básicas de Blender en los laboratorios informáticos del Departamento de Comunicación de la UC3M, que cuenta con equipos de edición audiovisual adecuados para esta actividad. Además de practicar con la interfaz y distintas aplicaciones que ofrece el programa en el ámbito del modelado y la animación, se les propondrá la realización de un ejercicio de creación propia: diseñar una “Pokeball” del conocido videojuego. La tecnología 3D constituye una disciplina de desarrollo emergente en el área de Comunicación Audiovisual, además de ofrecer una amplia variedad de aplicaciones innovadoras a otras áreas de conocimiento científico-técnicas.

Es por ello que el objetivo del taller es acercar a los estudiantes a la creación 3D con unas técnicas que se utilizan en los contenidos audiovisuales que consumen de manera habitual. Se fomentará especialmente la participación de las mujeres, habitualmente infrarrepresentadas en la industria de la animación y los efectos especiales.