

CURSO : 3D MODELADO Y ANIMACIÓN PUBLICITARIA  
 DURACIÓN : 32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)  
 PRE – REQUISITO : 3D Modelado de Objetos

### SUMILLA

Aprenderás las técnicas más destacadas y utilizadas en una producción real, para poder dar volumen a tus ideas. El curso te permitirá obtener conocimiento técnico y desarrollar tus dotes artísticos para poder representar en 3 dimensiones un arte, ilustración, o gráfica publicitaria en general.

SES	CONTENIDO
1	<b>Introducción a la publicidad 3D</b> Explicación de los conceptos básicos para comenzar un proyecto de publicidad, haremos un estudio de referencias, tipo de cámaras y Configuración inicial.
2	<b>Modelado de Stand</b> Uso y análisis de referencias para comenzar a modelar con la ayuda de las herramientas básicas de modelado.
3	<b>Texturizado de Stand</b> Aplicación de colores y proyección de texturas sobre el modelado final, usaremos Photoshop como herramienta principal.
Trabajo	El alumno aplicará los diferentes conceptos, apoyándose de las diferentes herramientas para iniciar en el modelado.
4	<b>Texturizado e Iluminación de Stand</b> Aplicación de materiales y luces utilizando Vray para la representación gráfica.
5	<b>Inicio y Configuración de Proyecto</b> Análisis de referencias, configuración de la interfaz del programa para comenzar el proyecto de publicidad.
6	<b>Modelado de Proyecto I</b> Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.
Trabajo	Manejarán las técnicas de proyección de texturas, junto con el uso de referencias, para luego convertirlo en una escena 3D.
7	<b>Modelado de Proyecto II</b> Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.
8	<b>Modelado de Proyecto III</b> Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.

<b>9</b>	<b>Modelado de Proyecto IV</b> Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.
<b>Trabajo</b>	Crearán formas con un manejo avanzado de las herramientas de modelado poligonal.
<b>10</b>	<b>Modelado de Proyecto V</b> Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.
<b>11</b>	<b>Shader y Materiales I</b> Uso avanzado de los materiales con Vray para darle mayor realismo a nuestra gráfica.
<b>12</b>	<b>Shader y Materiales II</b> Uso avanzado de los materiales con Vray para darle mayor realismo a nuestra gráfica.
<b>Trabajo</b>	Conocerán las propiedades físicas básicas para la creación de cualquier material dentro de un escenario 3D
<b>13</b>	<b>Conceptos de Animación</b> Conceptos básicos de animación aplicada a la publicidad, creación de Keys y curvas para generar animaciones fluidas.
<b>14</b>	<b>Animación de Cámara y Elementos</b> Animación de cada elemento existente en el escenario y el movimiento de la cámara.
<b>15</b>	<b>Iluminación de Estudio</b> Aplicaremos técnicas de iluminación para hacer que nuestra escena se vea bien iluminada y transmita el mensaje que queremos dar, usaremos Vray como motor de render.
<b>Trabajo</b>	Manejarán a la perfección las herramientas de animación e iluminación para representar gráficamente los elementos en la escena.
<b>16</b>	<b>PROYECTO FINAL: Entrega de Proyecto realizado por cada alumno.</b>

## Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

[ipad.pe](http://ipad.pe)