

**CURSO** : **3D Modelado de Productos**  
**DURACIÓN** : **32 Horas / 16 Sesiones**  
**PRE - REQUISITO** : **Conocimiento del sistema operativo Windows**

## SUMILLA

El curso te permitirá iniciar en el maravilloso mundo del 3D; entendiendo, ampliando y profundizando las diferentes áreas del mundo digital a través del software 3Ds Max, con el cual podrás crear diferentes objetos en 3 dimensiones, desde el más simple hasta el más complejo. 3Ds Max es uno de los softwares más amplios y potentes para modelado 3D, animación y renderizado, utilizado actualmente en la mayoría de productoras y agencias del medio local.

| SES | CONTENIDO  |
|-----|--|
| 1   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la animación 3D</li> <li>• Interfaz del programa.</li> </ul>   |
| 2   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Set Project Folder</li> <li>• Formas básicas y extendidas</li> <li>• Creación de formas básicas y extendidas</li> </ul>   |
| 3   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Layers</li> <li>• Hierarchy</li> <li>• Hide, Freeze, Selection Set</li> <li>• Unit Setup</li> <li>• Grid</li> <li>• Snaps</li> <li>• Barra de tiempo</li> </ul> |
| 4   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Shapes</li> <li>• Splines</li> <li>• Textos</li> </ul>  |
| 5   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Compounds shapes</li> <li>• Modificadores</li> </ul>  |
| 6   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado Poligonal</li> <li>• Modificadores de deformación</li> </ul>   |
| 7   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modelado de objeto o empaque</li> </ul>   |
| 8   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Motores de render</li> <li>• Output</li> <li>• Mental Ray</li> <li>• Formatos para exportar</li> </ul>  |
| 9   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Editor de materiales</li> <li>• Cámaras 3D</li> <li>• Exportar previo de cámara</li> </ul>  |

|    |   |
|----|---|
| 10 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Luces Standard</li> </ul>  |
| 11 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modificadores de Unwrap (UVW Map, Unwrap UVW)</li> </ul>                                     |
| 12 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Texturizado de geometría</li> <li>• Introducción al Photoshop</li> </ul>                     |
| 13 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Particle System</li> <li>• Creación y uso de fuerza y deflectores para partículas</li> </ul> |
| 14 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bones</li> <li>• Biped</li> </ul>  |
| 15 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 12 Principios de animación</li> <li>• Animación con geometría básicas</li> </ul>             |
| 16 | EXAMEN FINAL + PRESENTACIÓN DE PROYECTO FINAL   |

## Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Tel: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

Informes@ipad.edu.pe

<http://www.ipad.pe/portal/inicio>