

CURSO	:	3D MODELADO Y ANIMACIÓN PUBLICITARIA
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Conocimiento básico del software 3D Studio Max o haber llevado el curso 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	Introducción a la publicidad 3D Explicación de los conceptos básicos para comenzar un proyecto de publicidad, haremos un estudio de referencias, tipo de cámaras y Configuración inicial.
2	Modelado de Stand Uso y análisis de referencias para comenzar a modelar con la ayuda de las herramientas básicas de modelado.
3	Texturizado de Stand 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	Texturizado e Iluminación de Stand Aplicación de materiales y luces utilizando Vray para la representación gráfica.
5	Inicio y Configuración de Proyecto Análisis de referencias, configuración de la interfaz del programa para comenzar el proyecto de publicidad.
6	Modelado de Proyecto I 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	Modelado de Proyecto II Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.
8	Modelado de Proyecto III Uso de las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal.

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

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores

Telf: 242-6890 / 242-6747

arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe