

CURSO	:	3D MODELADO DE OBJETOS PARA NIÑOS
DURACIÓN	:	32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Ninguno

SUMILLA

Desde ahora ya no verás ni diseñarás las imágenes de una sola manera, el conocimiento del 3D abre un mundo de posibilidades donde el realismo y la animación serán los principales recursos para dar a conocer todo aquello que vayas a crear. Conocerás y aplicarás todas las herramientas que el software 3D Max ofrece para moldear objetos, escenarios y personajes. Gracias al modelado de objetos en tercera dimensión, todo lo que imaginas se verá mucho más natural cuando lo dibujes o diseñes en una computadora, lo que ayudará a que todas las personas tengan una idea mucho más exacta de lo que tu creatividad quiere expresar.

SES	CONTENIDO
1	Introducción al mundo 3D: Explica las diferentes áreas que contiene el 3D <ul style="list-style-type: none"> - Introducción al mundo 3D - Interfaz del software 3Ds Max - Creación de objetos primitivos - Parámetro de objetos
2	Interfaz del programa: Uso de la interfaz y las herramientas del programa para aplicarlas luego en la creación de elementos 3D <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de clonación - Layers - Herramientas de selección - Freeze Selection - Ejercicio para el manejo de la interfaz
3	Shapes básicos: Creación de los diferentes shapes que se usarán como hace para el desarrollo de ciertos modelados <ul style="list-style-type: none"> - Creación de Shapes - La línea y sus parámetros - Uso de Bezier
Trab	Aprenderán a navegar dentro de la interfaz del programa, siendo capaz de reconocer la ubicación de las diferentes herramientas a usar.
4	Creación de Logo: Recreación de un logotipo utilizando la herramienta línea para editar a precisión <ul style="list-style-type: none"> - Editor de Materiales - Recrear un logo básico - Introducción a la lista de modificadores
5	Editable Poly: Concepto y parámetros de las diferentes herramientas de modelado <ul style="list-style-type: none"> - Referencias para Proyecto Final - Introducción al Editable Poly - Parámetros y modos de selección para Edit Poly I

6	Modelado con Edit Poly I: Uso de las herramientas de modelado para la creación de una pieza de Lego - Parámetros y modos de la selección para Edit Poly II - Blocking de modelado para pieza de Lego
Trab	Manejarán las técnicas para crear elementos en base a líneas o modelado poligonal.
7	Modificadores Principales: Ejercicio práctico con los diferentes modificadores para deformar geometría - Modificadores de deformación - Simetría para modelado polygona
8	Modelado de Prop I: Usando las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal - Modelado de Prop utilizando Edit Poly II
9	Modelado de Prop II: Usando las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal - Modelado de Prop utilizando Edit Poly II
Trab	Crearán elementos con un manejo avanzado de las herramientas de modelado poligonal
10	Modelado de Prop III: Usando las herramientas y modificadores avanzados para el modelado poligonal - Modelado de Prop utilizando Edit Poly III
11	UV básico: Concepto y herramientas para una adecuada creación de UV y posterior texturizado - Introducción al UV - Parámetros de modificador Unwrap UVW - Creación de UV personalizado
12	Shader I: Concepto y herramientas para una adecuada creación de materiales con diferentes propiedades físicas
Trab	Conocerán las propiedades físicas básicas para la creación de los diferentes materiales en un escenario 3D
13	Shader II: Concepto y herramientas para una adecuada creación de materiales con diferentes propiedades físicas
14	Iluminación y Render: Uso de las diferentes luces y configuración del motor de render para la representación gráfica
15	Animación: Principios, técnicas y herramientas de animación básica
Trab	Utilizarán las herramientas del motor de render para realizar una representación gráfica óptima en calidad y tiempo
16	EXAMEN FINAL: Entrega del Proyecto Final realizado por cada alumno.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 923 842 047
secretaria@ipad.edu.pe

ipad.pe