

CURSO	:	3D MODELADO DE OBJETOS - NIÑOS
DURACIÓN	:	32 Horas / (16 sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Uso de Microsoft Windows

SUMILLA

Este curso está diseñado para niños con el objetivo de introducirlos de manera divertida y creativa al mundo del modelado y la animación 3D utilizando el software 3ds Max. A través de sesiones prácticas y dinámicas, los alumnos aprenderán a navegar por la interfaz del programa, crear objetos con formas básicas, aplicar texturas y materiales, usar modificadores para personalizar sus modelos, y explorar herramientas de pintura y animación básica. Lograrás moldear, animar y dar una apariencia de naturalidad impresionante

Al finalizar el curso, cada niño habrá desarrollado proyectos completos que reflejen su creatividad y aprendizaje, desde la construcción de objetos simples hasta escenas animadas con efectos visuales. Este curso fomenta el pensamiento espacial, la imaginación y las habilidades técnicas, preparando a los niños para proyectos más avanzados en el mundo del 3D.

REQUISITOS

Uso y manejo de Microsoft Windows

SES	CONTENIDO
1	<p>INTRODUCCIÓN AL MUNDO 3D Y A 3DS MAX</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el 3D y dónde lo vemos? (videojuegos, películas, arquitectura). • Exploración inicial de la interfaz de 3ds Max. • Navegar en la vista 3D (zoom, rotar, mover). • Creación de objetos simples (cubo, esfera, cilindro). <p>Crear una mesa sencilla con geometrías básicas.</p>
2	<p>GEOMETRÍAS BÁSICAS Y SUS PROPIEDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipos de formas primitivas y su uso. • Propiedades básicas: tamaño, posición y rotación. • Crear y editar geometrías primitivas. • Ajustar los parámetros de los objetos. <p>Construir un robot básico utilizando formas primitivas.</p>
3	<p>ORGANIZACIÓN DE LA ESCENA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas de selección y manipulación de objetos. • Introducción a los Layers para organizar la escena. • Seleccionar y mover múltiples objetos. • Crear capas para organizar los elementos del robot. <p>Organizar el robot en capas (cuerpo, brazos, piernas).</p>
Trab	<p>Crear un Robot con no menos de 10 piezas y ordenarlos correctamente mediante capas y asignar un nombre a cada objeto.</p>

4	<p>INTRODUCCIÓN A MATERIALES Y TEXTURAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los materiales y texturas? • Aplicar colores sólidos a los objetos. • Usar el editor de materiales para cambiar colores. • Aplicar texturas predefinidas. <p>Aplicar texturas y colores al robot para personalizarlo.</p>
5	<p>PERSONALIZACIÓN DE MATERIALES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configurar materiales especiales. • Configurar las propiedades de los materiales. • Crear un material metálico y aplicarlo a partes del robot. • Ajustar la opacidad para simular vidrio. <p>Personalizar el robot con materiales metálicos y transparentes</p>
6	<p>TEXTURIZADO AVANZADO CON UV MAP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción al mapeado UV. • ¿Cómo posicionar texturas en los objetos? • Usar UV Map para texturizar correctamente. • Ajustar texturas en áreas específicas. <p>Crear un dado con números texturizados en cada cara.</p>
Trab	Crear una escena donde se construyan tres elementos que estén correctamente pintados.
7	<p>MODIFICADORES BÁSICOS: BEND, TWIST Y TAPER</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son los modificadores y cómo deforman los objetos? • Usos básicos de Bend, Twist y Taper. • Aplicar modificadores a objetos simples. • Experimentar con parámetros de deformación. <p>Crear un tobogán con el modificador Bend.</p>
8	<p>EDITABLE POLY Y SOFT SELECTION</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Editable Poly y para qué se usa? • Introducción al Soft Selection para deformar suavemente. • Convertir objetos en Editable Poly. • Usar Soft Selection para modelar formas orgánicas. <p>Crear una montaña con Soft Selection.</p>
9	<p>CREACIÓN DE FORMAS PERSONALIZADAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso avanzado de Editable Poly. • Agregar y manipular vértices, bordes y caras. • Modificar un cubo para crear una casa básica. • Agregar detalles como puertas y ventanas. <p>Crear una casa con techo inclinado y texturizarla.</p>
Trab	Crear un modelo complejo en donde se haga uso del modificador Edit Poly para generar formas avanzadas.
10	<p>PINTURA BÁSICA CON VIEWPORT CANVAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es Viewport Canvas y cómo se usa? • Herramientas básicas de pintura. • Pintar directamente sobre objetos simples. • Usar colores y pinceles básicos. <p>Pintar detalles en una esfera para convertirla en un emoji.</p>

11	<p>PINTURA AVANZADA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de capas en Viewport Canvas. • Agregar detalles complejos como rayas o patrones. • Pintar texturas más detalladas en objetos. • Usar pinceles personalizados. <p>Pintar una carpa de circo con colores vivos y detalles.</p>
12	<p>PERSONALIZACIÓN FINAL DE MODELOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Integración de pintura, texturas y materiales en un modelo. • Preparación de modelos para renderizado. • Finalizar modelos pintados y texturizados. • Revisar detalles y corregir imperfecciones. <p>Crear un modelo de un castillo con texturas y pintura personalizada.</p>
Trab	Modelar una estructura compleja y hacer uso de texturas y el Viewport Canvas para texturizar el modelo.
13	<p>INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es la animación y cómo funciona en 3ds Max? • Uso de keyframes para animar objetos. • Animar el movimiento de un objeto. • Ajustar tiempos en la línea de tiempo. <p>Crear la animación de un objeto que entra en escena y sale.</p>
14	<p>ANIMACIÓN DE OBJETOS MÚLTIPLES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animación de varios objetos en una escena. • Sincronización de movimientos. • Animar un auto en movimiento con ruedas girando. • Ajustar tiempos para movimientos coordinados. <p>Animar un auto moviéndose en una carretera.</p>
15	<p>SIMULACIÓN BÁSICA DE PARTÍCULAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las partículas y cómo funcionan? • Crear efectos como nieve o lluvia. • Configurar un sistema de partículas para simular nieve o lluvia. • Ajustar propiedades de partículas. <p>Crear una escena invernal con nieve cayendo.</p>
Trab	Avance de Proyecto Final al 80%
16	<p>CIERRE DE PROYECTO EXAMEN FINAL: Presentación del Proyecto</p> <p>Los participantes deben crear una escena animada de un parque con elementos texturizados, pintura personalizada y nieve cayendo.</p>

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe