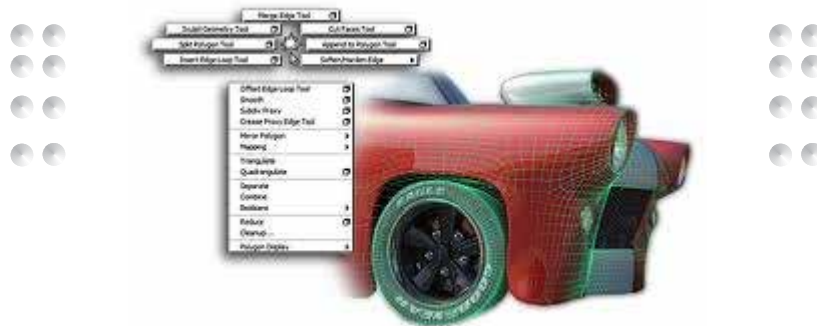


Consulte por Diplomados COSTO CERO PESOS para su empresa si cumple los requisitos solicitados por SENCE



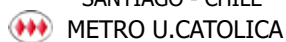
dgm Instituto Audiovisual  
*Haz lo que imaginas*

**Diplomado (156 hrs)**  
**Modelado, Texturizado y Animación digital 3D con Maya**



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS EN DONDE SE HA DICTADO ESTE CURSO

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO 226355931  
SANTIAGO - CHILE



## Diplomado MODELADO, TEXTURIZADO y ANIMACION DIGITAL 3D CON MAYA

### OBJETIVOS:

Curso de nivel medio-avanzado en donde el alumno aprenderá las técnicas de creación y modelado de objetos 3D, aplicación de texturas y propiedades de materiales, iluminar objetos para obtener el realismo en la representación visual, animar en el espacio 3D y generar los renders de salida con características fotométricas.

El alumno integrará sus modelos tridimensionales a video en formatos SD, HD o generar las salidas para dispositivos móviles.

- \* Conocer las herramientas de creación y edición de primitivas
- \* Utilizar las herramientas para realizar modelado poligonal
- \* Uso de modificadores para editar geometrías
- \* Aplicar texturización y materiales
- \* Iluminar objetos 3D y disponer sombras para óptima visualización
- \* Realizar animación de objetos usando cuadros clave y posicionamiento de cámaras virtuales.
- \* Generar representaciones fotorealistas con motores de renderización.
- \* Integración de 3D a video.
- \* Aplicaciones en la creación de objetos 3D para diseño de productos, logos, escenografías virtuales, visualización, integración de elementos 3D a producciones de video en formato SD y HD.

### DIRIGIDO A:

- \* Abierto a todo público con vocación por el 3D

### REQUISITOS

- \* Manejo de computación a nivel usuario

### MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:

Apuntes en modalidad online.

### ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 156  
(78 hrs presenciales y 78 horas online)  
HORARIO: consultar en [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

### BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:

- Acceder a Instituto certificado bajo norma NCH2728
- Acceder a Instituto acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y empleo).
- Mientras es alumno Dgm tiene acceso ilimitado a salas de edición.
- Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos.
- Disponer de docentes de gran nivel.
- Acceso a la más moderna plataforma de educación virtual online sincrónica y asincrónica en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

### CERTIFICACION INTERNACIONAL Incluye examen de certificación Autodesk



### DIRECTOR ACADÉMICO

Sr. Jaime Cañas Lemesch  
Diseñador Gráfico, Animador 3D,  
Productor de cineanimación

Consulte por Seminarios, Cursos y Diplomados COSTO CERO PESOS para su empresa si cumple los requisitos solicitados por SENCE



(02) 26355931



Instituto Dgm



info@dgm.cl



Instituto Dgm



REALICE ESCENOGRAFÍAS  
VIRTUALES E INTEGRELAS A  
VIDEO

## MALLA CURRICULAR

certificación internacional AUTODESK



Consulte por **Diplomados COSTO CERO PESOS** para su empresa si cumple los requisitos solicitador por SENCE

INTERFAZ  
GRAFICA

3D-PD-01

MODELADO  
BASICO

3D-PD-04

ILUMINACION y  
RENDERIZACION

3D-PD-07

DESARROLLO DE  
PROYECTO FINAL

3D-PT-01

**SISTEMA MOCAP**

(opcional)  
3D-PD-10

MANIPULACION DE  
GEOMETRIAS

3D-PD-02

MODELADO  
AVANZADO

3D-PD-05

ANIMACION

3D-PD-08

AUTODESK  
CERTIFICATION



(cotizar aparte)  
**USO DE SISTEMA MOCAP**  
realice captura de movimiento  
accediendo a infraestructura  
de nivel mundial

MODIFICADORES

3D-PD-03

MATERIALES  
MAPAS y TEXTURAS

3D-PD-06

EDICION NO LINEAL  
DE VIDEO y SONIDO

3D-ED-01

Al cursar este diplomado cada alumno recibe como parte del curso



manual de apuntes en  
español  
(modalidad digital)



acceso a módulos  
e-learning en  
[www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

### FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARJETAS DE CREDITO, EFECTIVO



### USO DE FRANQUICIA SENCE

ACCEDA A LA FRANQUICIA SI CUMPLE CON:

- \* POSEER UN CONTRATO DE TRABAJO
- \* SU EMPRESA TRIBUTA EN 1ª CATEGORIA

DGM CUENTA CON PERSONAL CAPACITADO PARA ASISTIRLE EN LA CORRECTA INSCRIPCION DE UN CURSO EN SENCE.

## DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

certificación internacional AUTODESK



### 3D-PD-01: INTERFAZ GRAFICA

CONOCER LA INTERFAZ GRÁFICA, MENU'S CONTEXTUALES, CUSTOMIZACIÓN DE LA UI Y LA CORRECTA MANIPULACIÓN DE LAS GEOMETRÍAS - PRIMITIVAS MÁS USADAS EN 3D. CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS, PARÁMETROS Y PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS GEOMÉTRICOS Y LA EDICIÓN, MODIFICACIÓN RESPECTIVA. PERSONALIZAR LA UI. VISORES



### 3D-PD-02: MANIPULACION DE GEOMETRIAS

CONOCER LA INTERFAZ GRÁFICA, MENU'S CONTEXTUALES, CUSTOMIZACIÓN DE LA UI Y LA CORRECTA MANIPULACIÓN DE LAS GEOMETRÍAS - PRIMITIVAS MÁS USADAS EN 3D. CONOCER LAS CARACTERÍSTICAS, PARÁMETROS Y PROPIEDADES DE LOS ELEMENTOS GEOMÉTRICOS Y LA EDICIÓN, MODIFICACIÓN RESPECTIVA. USO DE OBJETOS COMPUESTOS Y LOGICA BOOLEANA.

### 3D-PD-03: MODIFICADORES

CONOCER LAS HERRAMIENTAS PARA MODIFICAR LAS GEOMETRIAS y MODELOS EN 3 DIMENSIONES, DE ACUERDO A LAS NORMAS ESPECIFICADAS EN EL SOFTWARE. APLICACION DE LAS HERRAMIENTAS FED (free form deform), BEND (curvar), TWIST (torcer), LATTICE (celosía), NOISE (ruido), WAVE (ola), RIPPLE, EXTRUDE (extruir), BEVEL (biselar), y muchos más entre otros.

### 3D-PD-04: MODELADO

FAMILIARIZARSE CON LAS FORMAS GEOMÉTRICAS Y MODIFICARLAS MEDIANTE HERRAMIENTAS PROPORCIONADAS POR EL SOFTWARE. EL ALUMNO PODRÁ GENERAR OBJETOS SEGÚN PARÁMETROS PRE ESTABLECIDOS Y REALIZAR EL PROCESO DE MODELADO A TRAVÉS DE POLÍGONOS Y EL POSTERIOR PROCESO DE TEXTURIZACIÓN.



Modele, texturice y anime objetos con avanzadas técnicas

### 3D-PD-05: MODELADO AVANZADO

CONOCER LAS BASES DEL MODELADO ORGÁNICO Y ESTRUCTURAL UTILIZANDO TÉCNICAS AVANZADAS DE MODELADO POLIGONAL Y SUS RESPECTIVOS MODIFICADORES PARA OBTENER GEOMETRÍAS DE VANGUARDIA. REALIZAR EL PROCESO DE MAPEADO, TEXTURIZACIÓN Y LA MODIFICACIÓN DE ESTOS EN FUNCIÓN DE LOS MODELOS GENERADOS.

### 3D-PD-06: MATERIALES, MAPAS Y TEXTURAS

CONOCER LAS PROPIEDADES DE LOS MATERIALES Y COMO SE VISUALIZARA EL MODELO FINAL UNA VEZ REALIZADO EL PROCESO DE RENDERIZADO. CONOCER LOS APSECTOS DE COLOR, OPACIDAD, RELIEVE, REFLEXION, REFRACCION Y LA MANERA DE CONTROL LINEAL o A TRAVES DE MAPAS. CONOCER LOS TIPOS DE MATERIALES STANDARD, RAYTRACE, MULTISUBOBJETO. UTILIZAR CORRECTAMENTE EL EDITOR DE MATERIALES Y LAS TEXTURAS POR DEFECTO.



Aplique técnicas de iluminación.

### 3D-PD-07: ILUMINACION y RENDERIZACION

CONOCER EL COMPORTAMIENTO DE LAS FUENTES LUMINICAS DEL PROGRAMA, INSERTARLAS ADECUADAMENTE EN LAS ESCENAS 3D PARA GENERAR UNA ÓPTIMA RENDERIZACIÓN. CONOCER EL COMPORTAMIENTO DE LAS SOMBRAS PARA UNA ADECUADA REPRESENTACION GRAFICA.

# MAYA



SISTEMA MOCAP

## DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

certificación internacional AUTODESK



### 3D-PD-08: ANIMACION

CONOCER LOS FUNDAMENTOS DEL PROCESO DE ANIMAR GEOMETRÍAS 3D A TRAVÉS DEL USO DE CUADROS CLAVE, PARÁMETROS DE LA LÍNEA DE TIEMPO, INTERPOLACIÓN, MANEJO DE FRAME RATE y TODO EL PROCESO DE INTERACCIÓN CON LA DINAMICA DE LA VARIABLE TIEMPO. ASIMISMO REALIZAR LA ANIMACIÓN DE ELEMENTOS COMO CÁMARAS, LUCES, ETC Y LOS CORRESPONDIENTES RESTRICTORES



### 3D-ED-01: EDICION NO LINEAL DE VIDEO y SONIDO

CONOCER LAS HERRAMIENTAS QUE PERMITEN MANIPULAR EL VIDEO Y AUDIO Y LA INSERCIÓN DE ELEMENTOS 3D. PERMITIR QUE EL ALUMNO REALICE LA CORRECTA IMPORTACIÓN DE ARCHIVOS 3D A VIDEO, EL CORRECTO RECORTE DE CROMA COMO ASIMISMO EL MANEJO DE EFECTOS Y ELEMENTOS DE GENERACIÓN DE CARACTERES, SINCRONISMO AUDIO-VIDEO, EDICIÓN DE AUDIO, COMPRESIÓN Y EXPORTACIÓN.

## TRABAJO FINAL

### 3D-PT-01: DESARROLLO DE PROYECTO FINAL

EL ALUMNO DESARROLLA UN PROYECTO FINAL TUTELADO Y GUIADO, EN EL CUAL GENERA UN PROYECTO 3D EN DONDE APLICA LOS CONCEPTOS Y TÉCNICAS APRENDIDAS EN EL CURSO. EN ESTE MÓDULO DESARROLLA EL MODELADO, TEXTURIZADO, ILUMINACIÓN Y ANIMACIÓN DE UN AUDIOVISUAL CON SU RESPECTIVO TRABAJO DE MONTAJE y EDICIÓN DE VIDEO y SONIDO.

GENERACIÓN DE EFECTOS VISUALES Y EXPORTACIÓN A DIFERENTES TIPOS DE FORMATOS COMO MOVILES, SD, HDV, HD, 2K, 4K, CUMPLIENDO CON TODAS LAS NORMAS DE LA INDUSTRIA.



ILUMINACION  
FOTOREALISTA y  
VISUALIZACION

### AUTODESK CERTIFICATION

UNA VEZ FINALIZADO EL PROYECTO - TRABAJO FINAL EL ALUMNO ACCEDE AL PROCESO DE CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL AUTODESK. AL SER DGM UN ATC INTERNACIONAL, EL ALUMNO REALIZA ESTE PROCESO EN LAS MISMAS DEPENDENCIAS DEL INSTITUTO.

# MAYA



DISEÑO DE PRODUCTOS

# SISTEMA MOCAP

módulo opcional no obligatorio - se cotiza por separado

## I.- PRODUCCION 3D

### 3D-P-10: SISTEMA MOCAP - MOTION CAPTURE

#### OBJETIVOS GENERALES

MODULO ESPECIALIZADO EN DONDE EL ALUMNO UTILIZA TECNOLOGIA DE VANGUARDIA PARA REGISTRAR MOVIMIENTOS DE OBJETOS o PERSONAS.  
 REDUCCION DE TIEMPOS DE ANIMACION POR KEYFRAMES, ANIMACIONES COMPLEJAS, INTERACCIONES FISICAS REALISTAS ENTRE OBJETOS Y/O PERSONAJES

#### OBJETIVOS ESPECIFICOS

EL ALUMNO REALIZA LA CONFIGURACION DEL SISTEMA QUE COMPRENDE:

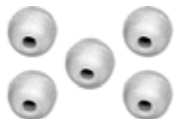
- INSTALACION DE TRIPODES
- INSTALACION DE CAMARAS
- INSTALACION DEL HARDWARE
- CONECTIVIDAD HARDWARE - SOFTWARE
- AJUSTE DE CAMARAS
- CALIBRACION DE CAMARAS
- SETEOS DE REFERENCIAS ESPACIALES
- PROCESO DE WANDING
- USO DE TRAJES
- INSTALACION DE MARCADORES
- AJUSTE DE MARCADORES
- INGRESO DE PARAMETROS ESPACIALES AL SISTEMA
- MAPEO DE LA DATA
- INTEGRACION HARDWARE - SOFTWARE
- TRASPASO DE PARAMETROS
- ASOCIACION E INTEGRACION DEL MODELO A 3DSMAX - MAYA - BLENDER



TRAJES



EJES DE REFERENCIA



HAND RIGID BODY



TRIPODES



SOFTWARE DE INTEGRACION A 3DSMAX-MAYA-BLENDER



SISTEMA DE CAMARAS



CALIBRACION DE CAMARAS



INSTALACION DE MARCAS



AJUSTE DE MARCAS



GRABACION DE LA ANIMACION

# Razones para estudiar en DGM

El alumno es, antes que nada, una persona que merece atención y cuidado en su desarrollo y adquisición del conocimiento por lo tanto nuestro interés y compromiso es que el alumno aprenda las materias que se le han impartido, internalice los conceptos y los aplique de manera correcta.

Ingresar a un centro especializado de capacitación de cine y tv que a través de los años ha sido preferido por canales de televisión y productoras especializadas en todas sus actividades de digital training, lo cual asegura la excelencia de nuestros cursos. Por la misma razón Ud. se encontrará con docentes, material y conocimientos de vanguardia.

Cuerpo docente estable con años de experiencia práctica y adecuada pedagogía de enseñanza bajo el modelo DGM (materias 100% prácticas, entrega de apuntes, entrega de material de apoyo, asistencia al alumno de manera posterior a las clases, acceso a uso de salas de máquinas e islas de edición de manera ilimitada aparte del horario de clases)

Cursos de promedio 10 alumnos para cursos cortos y de 17 alumnos para los cursos anuales.

Estudiar en un Instituto cuyos procesos están certificados por la norma nacional NCH 2728 y se encuentra acreditado por SENCE (Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

Disponer de equipamiento de última generación para procesos de video, audio y 3D en formatos de alta definición (HD).

Acceso a practicar en salas de máquinas e islas de edición de DGM en horarios fuera del horario normal de clases, y así permitir que el alumno tenga la posibilidad de avanzar en guías y ejercicios adicionales.

En los cursos anuales, se realizan visitas a canales de TV y productoras especializadas, como asimismo charlas de ex alumnos y profesionales destacados en la industria.

Acceso a compartir con alumnos de canales de TV y de productoras que eligieron a DGM como centro de especialización en materias digitales audiovisuales.

A diferencia de otras instituciones, nuestros directivos dedican parte de su tiempo para atender requerimientos de los alumnos.

DGM no compite en su programa académico con las Universidades, Institutos profesionales o CFT's que imparten carreras similares entre 3 o 5 años (con gran contenido teórico), pues DGM, tal cual como las academias americanas o europeas (VFS, Full Sail, Trazos, Gnomon) más importantes del mundo, enseña directamente la parte práctica en un año de estudios.

Consulte por los códigos SENCE disponibles y por aquellos Seminarios, Cursos o Diplomados DGM que están cubiertos en un 100% por SENCE y representan COSTO CERO ( \$0) para su empresa

Desde 1997, Instituto líder, pionero y visionario al iniciar en Chile cursos de gráfica,

Unico y 1er instituto en Chile que dispone de receptores y flujos HD en norma japonesa ISDB desde el año 2007

Clases 100% prácticas

Instituto líder en training digital a canales de televisión, agencias de publicidad y productoras de cine-tv



Aparte de las clases los alumnos disponen de salas de training

Enseñanza personalizada

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD y 4k

Instalaciones a un paso del Metro U Católica 

Docentes disponibles a dudas y consultas

E-Learning  
Apuntes, ejercicios y tutorías on line en [www.dgmonline.cl](http://www.dgmonline.cl)

Docentes con experiencia en la industria audiovisual 3D y Motion Graphics