



dgm Instituto  
Audiovisual  
Haz lo que imaginas

Curso (36 horas)

**MODELADO, TEXTURIZADO y  
ANIMACION 3D con Maya**



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

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - FONO: +569 98792889  
SANTIAGO - CHILE

 METRO U.CATOLICA

## MODELADO y TEXTURIZADO 3D con MAYA



### OBJETIVOS:

Curso de nivel introductorio que presenta las herramientas del modelado, texturizado y animación digital tridimensional.

Al finalizar el curso el alumno podrá conocer las herramientas de trabajo de un software 3D y generar modelos en 3 dimensiones.

- \* Aplicar las técnicas de modelado en 3 dimensiones y generar maquetas y proyectos 3D.
- \* Aplicar materiales y texturas.
- \* Aplicar luces y sus técnicas de iluminación
- \* Animar objetos 3d y exportarlos con varios motores de render

### 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: 36

HORARIO: consultar en [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

### CERTIFICACION

Conducente a certificaciones con AUTODESK  
validez Internacional

### DIRECTOR ACADÉMICO

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

### BENEFICIOS DEL ALUMNO DGM:

Acceder a Instituto acreditado por SENCE  
(Servicio Nacional de Capacitación y Empleo)

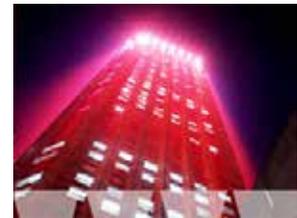
Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos

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)



Modele, y texturice objetos



Aplique materiales,  
texturas e iluminación

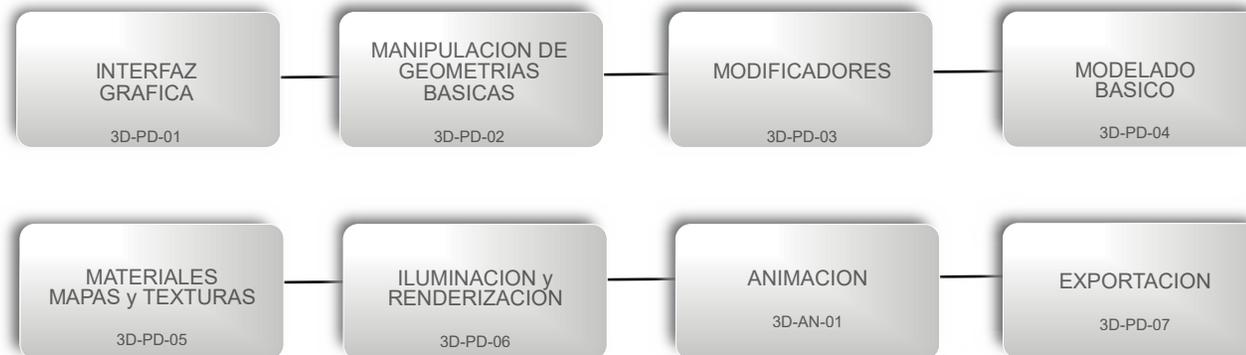


Aplique las técnicas  
correctas de iluminación



Realice maquetas y  
escenografías  
virtuales

## MALLA CURRICULAR AUTODESK.



### **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

### 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 o SPLINES Y EL POSTERIOR PROCESO DE TEXTURIZACIÓN.

### 3D-PD-05: MATERIALES y TEXTURAS

ASIGNAR MATERIALES Y TEXTURAS A LOS OBJETOS 3D, LOGRANDO REPRESENTACIONES FOTOREALISTAS. MODIFICAR PROPIEDADES DE REFLEXION, REFRAIXION, RUGOSIDAD Y TODAS LAS PROPIEDADES PARA CREAR TUS PROPIAS TEXTURAS APLICANDOLAS A LOS OBJETOS 3D

### 3D-PD-06: 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.

### 3D-AN-01: ANIMACION

CONOCER y APLICAR A MODELOS 3D LOS CONCEPTOS DE ANIMACION. USO DE LA LINEA DE TIEMPO, FOTOGRAMAS CLAVE, Y TECNICAS DE ANIMAR CORRECTAMENTE LOS MODELOS 3D, USANDO TIMINGS REQUERIDO EN EL PROYECTO.

### 3D-PD-07 : EXPORTACION

CONOCER FORMATOS y CODECS PARA EXPORTAR PROYECTOS 3D EN VARIOS MOTORES DE RENDER PARA VISUALIZAR CORRECTAMENTE TUS ANIMACIONES. USO DE MOTORES AUTODESK y ARNOLD



FOTOREALISMO



DISEÑO DE PRODUCTOS

# 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 acreditados 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.

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 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