

solo  
faltas tú  
gracias por ayudarte a  
cumplir tus sueños



MODELA  
TEXTURIZA

Maya

ANIMA

### Objetivos

Aprende modelado 3D, texturización, iluminación, animación y renderización, creando proyectos de alta calidad en diferentes industrias como el entretenimiento, televisión, cine, obras civiles, arquitectura y el diseño.

### Dirigido a

Todo público

### Recursos a usar

Licencia de Autodesk Maya

DGM provee la media de trabajo para cada clase

### Horas totales

36 hrs cronológicas

### Fechas / Horario

ver directamente en [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl)

### Modalidades

DGM-Presencial / a empresas e instituciones

DGM-Streaming / online en vivo y en directo / horario fijo

DGM-Go / online a tu ritmo, tiempo / horario libre (incluye tutor)

### Acreditación

Instituto Acreditado por Gobierno de Chile

Curso Conducente a Certificación Internacional



cumple tus sueños



JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE / METRO U.CATOLICA  
+569 98792889 / [www.dgm.cl](http://www.dgm.cl) / [info@dgm.cl](mailto:info@dgm.cl)



diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

# Programa Académico

- Fundamentos del 3D**  
 Conoce los flujos de trabajo en 3d, desde el concept art hasta el renderizado además de las características geométricas de los objetos 3d
- Configuración y preferencias**  
 Ajusta la manera en la cual vas a interactuar con el programa y así dediques tu potencial solo a crear. En este módulo aprenderás a configurar tu software
- Organización de proyectos**  
 Define la arquitectura de archivos para avanzar de manera ordenada. Definirás carpetas, rutas y sus características como asimismo autosaves y backups
- Conociendo la Interfaz Gráfica (UI)**  
 Trabaja de forma cómoda conociendo espacios de trabajo, paneles y ventanas de la UI, ajustando vistas, grilla y gizmos de referencia, entre otras funciones
- Geometrías básicas**  
 Conoce las geometrías básicas que viene por defecto en el programa como primitivas standares, primitivas extendidas, junto a otras, además identificando sus propiedades
- Aplicando Modificadores**  
 Aplicaremos herramientas para alterar, controlar y ajustar geometrías sin modificar su estructura básica. Podrás torcer, doblar, estirar, etc tus objetos de forma no destructiva
- Transformaciones básicas**  
 Conoce las herramientas que modifican las propiedades de tus objetos 3D, como rotar, mover, escalar, duplicar, clonar, agrupar y pivotear según diferentes referencias
- Selecciones**  
 Demasiados objetos en tu escena? conoce cómo debieras seleccionar objetos 3D de forma rápida y segura
- Comencemos a Modelar ?**  
 Aplica diferentes flujos de modelado según el tipo de proyecto, destacando modelado poligonal, subdivisión de, superficies, Nurbs, Escultura, Curvas o por procedimientos

MODELA  
TEXTURIZA  
**Maya**  
ANIMA



cumple tus sueños



# Programa Académico

- Materiales, Texturas y Shaders**  
 Ya modelaste? entonces hagamos todo más real aplicando materiales, texturas y shaders para visualizaciones más realistas.
- Iluminación y Sombreado**  
 Inserta diferente tipo de luces controlando las propiedades luminicas como propagación de la luz, sombras, reflexión, refracción y difracción.
- Animemos?**  
 Comencemos a mover los elementos con interesantes herramientas asignando dinámicas de animación a los objetos 3d. Además usaremos curvas para animar con elegancia y estilo, haciendo que tus proyectos impacten.
- Flujo de Renderización**  
 Una vez finalizadas las etapas anteriores define las propiedades y formatos de exportación. Define el motor de Render que usarás y configúralo de acuerdo a los requerimientos del proyecto.
- Consolidación y respaldo**  
 Consolida y respalda el archivo editable de trabajo junto a todos los recursos usados en el proyecto, empaquetando todo en 1 estructura única. Así respaldas y también compartes tus proyectos de forma simple, rápida y segura
- Creación de Reel de Video**  
 Con tus escenas renderizadas, crea un reel o corto para distribuirlo, compartirlo en redes sociales, quizás para una presentación o si deseas mostrarlo a tus clientes. De esta forma, integrando video, audio y efectos básicos, entregarás todos tus proyectos a un nivel superior.

Evaluación del curso:

- 5 tareas modulares + proyecto final — o **diploma**

MODELA  
TEXTURIZA  
**Maya**  
ANIMA



cumple tus sueños



solo  
faltas tú  
gracias por ayudarte a  
cumplir tus sueños



MODELA  
TEXTURIZA

Maya  
ANIMA



cumple tus sueños

## Programa con Certificación DGM

Una vez realizados los módulos del curso, al aprobarlos accedes a tu Diploma oficial DGM  
tareas ► proyecto ► diploma

OPCIONAL

## Programa conducente a Certificación Internacional

Una vez aprobados todos los módulos, accedes a tu Diploma oficial DGM e ingresas al programa de certificación Autodesk en 5 etapas

- 1 repaso de materias y conceptos ► 2 desarrollo de ejercicios ► 3 preparación y gestión del examen
- 4 simulación virtual del examen ► 5 realización del examen

>etapas 1 a 4 pueden desarrollarse entre 1 y 5 meses según tu disponibilidad.

>examen de certificación puede realizarse hasta 12 meses después de haber aprobado el diplomado



JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE / METRO U.CATOLICA  
+569 98792889 / www.dgm.cl / info@dgm.cl



diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto  
Audiovisual



SOLO  
faltas tú  
gracias por ayudarte a  
cumplir tus sueños

MODELA  
TEXTURIZA

Maya  
ANIMA

## Se han capacitado en DGM

Agradecemos a las empresas, instituciones, emprendedores, pequeñas pymes, particulares y a los sonadores y soñadoras, tanto de Chile y el extranjero que se especializan en DGM a través de cursos presenciales y plataformas online.



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE



Universidad  
de Concepción

UNIVERSIDAD  
TECNOLÓGICA DE CHILE



UNIVERSIDAD  
DE CHILE

UNAP  
UNIVERSIDAD ARTURO PRAT  
DE SANTIAGO



CÁMARA DE DIPUTADOS  
TELEVISIÓN



Universidad  
del Desarrollo



UNIVERSIDAD TECNICA  
FEDERICO SANTA MARIA

UdeSantiago  
de Chile



gracias por ayudarte a  
cumplir tus sueños



diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto  
Audiovisual