

dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

CURSO (24 horas)

**INTEGRACION de
After Effects con Cinema 4D**



ESTAS SON ALGUNAS DE LAS EMPRESAS QUE NOS HAN ELEGIDO

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



METRO U.CATOLICA

CURSO

Integración de After Effects con Cinema 4d

HORAS CRONOLÓGICAS: 24

FECHA y HORARIOS: ver www.dgm.cl

DIRIGIDO

Abierto a toda persona que requiera realizar composiciones audiovisuales integrando modelos 3d a video a través de la técnica de sincronización de cámaras integradas con iluminación.

REQUISITOS:

- Conocimiento de After Effects.

OBJETIVOS:

- Conocer el principio de la configuración y generación de efectos visuales 3D en un software de composición digital.
- Insertar a producciones audiovisuales efectos visuales Vfx y motion graphics de gran calidad.
- Conocer la interfaz, modelado, texturizado e iluminación a nivel básico en C4D lite , como asimismo el uso de objetos ya modelados en softwares externos
- Configurar las cámaras tanto de Ae como de C4D y sincronizarlas para integrar escenas 3d a composiciones de video

MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:

- Apuntes en modalidad online.

BENEFICIOS DEL ALUMNO

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

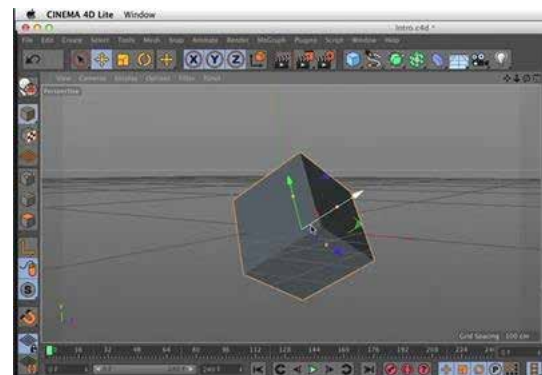
Acceso a futuros seminarios y cursos con descuentos

Disponer de docentes de gran nivel

Acceso a la más moderna plataforma de educación virtual online sincrónica y asincrónica en www.dgmonline.cl



CINEMA 4D®



DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

1.- 3D EN AFTER EFFECTS

1.1 - Classic 3D

- Modo 3D y propiedades
- vistas
- propiedades de material
- Creación de luces
- Creación de cámaras
- creando profundidad
- Snapping

1.2 - Ray Traced Render

- Modo Ray Traced
- Extrusiones y biseles
- Deformación
- Transparencia
- Refracción
- Animadores con trazador
- Reflexiones
- Environments
- Ajustes de visualización

2.- CINEMA 4D

2.1 - Introducción

- Qué es Cinema 4D
- Interface
- ajustes de proyecto
- preferencias

2.2 - Objetos

- creación, selección y transformación
- gestor de atributos
- modelado con primarios

2.3 - materiales y texturas

- curación de materiales y texturas

2.4 - Animación

- Keyframes
- timeline
- ajustes de render



CINEMA 4D®



DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

3.- CINEMA Y AFTER

- rastreo de cámara en After y su integración en Cinema 4D
- Importación de escenas de Cinema en After
- Datos de escena
- creación de escena Cinema 4D
- exportación (render múltipases)
- Trabajo con Cineware
- composición proyecto en after effects



CINEMA 4D®

4.- IMPORTACION DE OBJETOS 3D EXTERNOS A C4D

- formatos de trabajo
- importación de escenas desde otros softwares
- resolución de problemas de integración



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 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

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