



dgm Instituto
Audiovisual
Haz lo que imaginas

Diplomado (156 hrs)

ANIMACION DIGITAL 3D con Autodesk 3DSMax



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

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



METRO U.CATOLICA

Diplomado en ANIMACION DIGITAL 3D



OBJETIVOS:

- * Aplicar las técnicas de modelado en 3 dimensiones y generar proyectos animados fotorealistas
- * Aplicar correctamente las técnicas de iluminación digital
- * Conocer y aplicar parametros de animación avanzados.
- * Crear personajes animados .
- * Generar renders fotorealistas
- * Realizar edición de sonido y video de los renders 3D generados.
- * Imprimir los modelos 3D

DIRIGIDO A:

- * Abierto a todo público con vocación por el 3D
- * Profesionales del area diseño, gráfica, dibujo, arquitectura, comunicadores audiovisuales
- * Personas con vocación por el modelado y animación digital
- * Quienes hayan cursado estudios en disciplinas del diseño como asimismo las artes visuales.

REQUISITOS

- * Manejo de computación a nivel usuario

MATERIAL EN PODER DEL ALUMNO:

Apuntes en modalidad online.

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 156 (84 presenciales, 72 elearning)

FECHAS y HORARIOS: ver www.dgm.cl

CERTIFICACION INTERNACIONAL

Incluye examen de certificación Autodesk



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

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



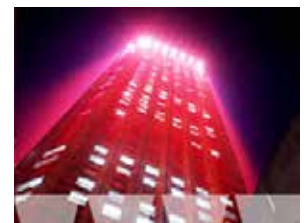
info@dgm.cl



Instituto Dgm



Modele, texturice y anime objetos con avanzadas técnicas



Aplique materiales, texturas e iluminación



Aplique las técnicas correctas de iluminación



Impresión 3D de tus modelos

MALLA CURRICULAR

Malla sujeta a cambios

AUTODESK
conducente a certificación internacional AUTODESK



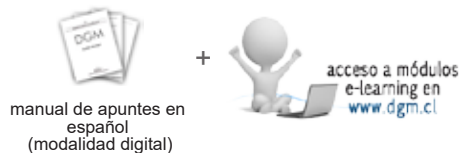
ANIMACION DE PERSONAJES
(Character Studio)
3D-MT-01

módulos en color azul son opcionales y se cotizan por separado



IMPRIME TUS CREACIONES

Al cursar este diplomado cada alumno recibe como parte del curso



Empresas en donde se han dictado módulos de este diplomado



FORMAS DE PAGO

LETRAS, CHEQUES, REDCOMPRA, TARIJETAS 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 UNCURSO EN SENCE.

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

certificación internacional AUTODESK



I.- PRODUCCION DIGITAL 3D

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 BASICAS

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 (celosia), NOISE (ruido), WAVE (ola), RIPPLE, EXTRUDE (extruir), BEVEL (biselar), y muchos más entre otros.

3D-PD-04: MODELADO BASICO

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 POLIGONOS, NURBS, Y A LA VEZ TEXTURIZADO BÁSICO.

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, REFRACCIÓN 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.

3D-PD-07: ILUMINACION y RENDERIZACION

CONOCER DE MANERA AVANZADA EL COMPORTAMIENTO DE LAS LUCES FOTOMÉTRICAS, CÁLCULOS FOTOMÉTRICOS Y LOS PARÁMETROS REQUERIDOS PARA UNA ÓPTIMA RENDERIZACIÓN. APLICAR LA ILUMINACIÓN GLOBAL, EFECTOS CAUSTICOS Y PROFUNDIDAD DE CAMPO COMO TAMBIÉN TÉCNICAS DE DESENFUQUE, MANIPULACIÓN DE SOMBRAS Y POSTERIZACIÓN ENTRE OTROS, DE MANERA DE LOGRAR UNA REPRESENTACIÓN EFECTIVA Y REALMENTE FOTOREALISTA. USO DE MOTOR DE RENDER MENTALRAY

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 MORPHERS Y TODO EL PROCESO DE INTERACCIÓN CON LA VARIABLE TIEMPO. ASIMISMO REALIZAR LA ANIMACIÓN DE ELEMENTOS COMO CÁMARAS, LUCES, ETC Y LOS CORRESPONDIENTES RESTRICTORES. APLICAR LAS TÉCNICAS DE JERARQUÍAS, RIGGING Y LOS CONCEPTOS DE IK (INVERSE KINEMATICS) O CINEMÁTICA INVERSA



ILUMINACION
FOTOREALISTA y
VISUALIZACION



MODELADO DE OBJETOS / PERSONAJES

II.- MODULOS COMPLEMENTARIOS

3D-MT-01: EDICION NO LINEAL DE VIDEO

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. EL ALUMNO UTILIZARA TRANSICIONES DE VIDEO, APLICARA EFECTOS VISUALES Y OTROS ELEMENTOS GRAFICOS PARA REALIZAR LA INTERACCION DE ELEMENTOS Y MODELOS 3D AL VIDEO. USO DE CAMARAS DE VIDEO PARA SINCRONIZAR ESCENOGRAFIAS VIRTUALES CON VIDEO.

3D-IP-01: IMPRESION 3D

CONOCER LAS CARACTERISTICAS TECNICAS Y OPERATIVAS PARA IMPRIMIR UNN MODELO 3D, DESDE EL ESTILO DE MODELADO, TEXTURIZACION. TIPOS DE IMPRESORAS, MATERIALES, CONFIGURACIÓN Y SETEOS DE TRABAJO. CONTROL Y MONITOREO DE LA IMPRESIÓN A TRAVES DE APLICACIONES MOVILES.

3D-MT-02: ANIMACION DE PERSONAJES CON CHARACTER STUDIO

MODULO OPCIONAL se cotiza por separado

CONOCER LAS TÉCNICAS PARA REALIZAR PERSONAJES ANIMADOS A TRAVÉS DE LOS COMPONENTES DEL SISTEMA COMO BÍPEDOS (BIPED), MULTITUDES (CROWD) Y PHYSIQUE.

APLICAR ANIMACIÓN A ESQUELETOS PRECONFIGURADOS DEL SISTEMA, CREANDO ASÍ SECUENCIAS ANIMADAS

· APLICAR MODIFICADORES- VINCULADORES DE PIEL.

ANIMACIÓN POR SUSPENSIÓN, USO DE HERRAMIENTA CROWD.

USO CORRECTO DE LOS PARÁMETROS DE MOTION MIXER Y PHYSIQUE, APLICANDO MOVIMIENTOS A LA MALLA ADHERIDA AL ESQUELETO

III.- TRABAJO FINAL

3D-PT-156: 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.

AUTODESK CERTIFICATION

UNA VEZ FINALIZADO EL PROYECTO - TRABAJO FINAL EL ALUMNO ACCEDE AL PROCESO DE CERTIFICACIÓN INTERNACIONAL AUTODESK.

certificación internacional AUTODESK



Aplice técnicas de iluminación.



ANIMACION DE PERSONAJES

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

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