



dgm Instituto Audiovisual
Haz lo que imaginas

Diplomado Profesional
MODELADO, TEXTURIZADO y ANIMACION DIGITAL 3D



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

consulte por requisitos de **DIPLOMADOS A costo cero**

Diplomado Profesional en Modelado, texturizado y **ANIMACION DIGITAL 3D**

OBJETIVOS

Permitir que el alumno modele, texturice, ilumine y anime diseños en 3 dimensiones, aplicando toda la potencialidad de los softwares de diseño tridimensional. La animación digital 3D se ha insertado en varios ámbitos o industrias permitiendo desarrollar aplicaciones para maquetas electrónicas, proyectos inmobiliarios y de obras civiles, publicidad, video juegos, diseño de productos y envases, personajes 3D como asimismo desarrollar proyectos para cine y televisión. Asimismo el alumno puede llevar a la práctica sus ideas a través de la generación de fotorealismo y manejo de simulaciones dinámicas de manera de lograr un impresionante realismo. Nuestro programa de estudios incorpora todas las herramientas para permitir que los alumnos puedan desarrollarse en cualquiera de estos ámbitos con los más altos estándares de calidad y aceptación en la industria.

DIRIGIDO A

Público interesado en crear modelos animados tridimensionales para arquitectura, diseño de productos, obras civiles, publicidad, cine y/o televisión.

* personas que posean un grado académico o hayan cursado semestres de alguna de las siguientes especialidades:

DISEÑO GRÁFICO, ARQUITECTURA, DIBUJANTE ARQUITECTONICO, PUBLICIDAD, COMUNICACION AUDIOVISUAL o MULTIMEDIAL, DIRECCION DE CINE o TV, ARTE, DISEÑO WEB,

(en determinados casos deben rendir examen de admisión, pero obligatoriamente entrevista personal)

* personas que no posean conocimientos en el área audiovisual
PUEDEN POSTULAR PREVIO EXAMEN DE ADMISION

POSTULACION

Postulantes nacionales interesados deben rendir examen de admision y entrevista personal solicitando hora al fono 226355931 o al email info@dgm.cl

Postulantes extranjeros deben comunicarse al 56-2-26355931 o skype: Instituto Dgm email: info@dgm.cl

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: 294 presenciales

Horas adicionales opcionales de práctica: ilimitadas en salas DGM

Horario: ver en www.dgm.cl

FECHA DE INICIO: ver en www.dgm.cl

CONDUCENTE A CERTIFICACION AUTODESK:  **AUTODESK.**

DIRECTOR ACADÉMICO

Sr. Jaime Cañas Lemesch

Diseñador Gráfico, Animador 3D,

Productor de cineanimación



(02) 26355931



Instituto Dgm



info@dgm.cl



Instituto Dgm



MODELE y EDITE OBJETOS
CON AVANZADAS TECNICAS



APLIQUE MATERIALES,
TEXTURAS e ILUMINACION




IMPRIME TUS MODELOS 3D

MALLA CURRICULAR

PRODUCCION DIGITAL 3D


 INTERFAZ GRAFICA
3D-PD-01

 ANIMACION
3D-PD-08

 MANIPULACION DE GEOMETRIAS BASICAS
3D-PD-02


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

 MODIFICADORES
3D-PD-03

 RIGGING
3D-PD-05

 MATERIALES MAPAS y TEXTURAS
3D-PD-06

 MODELADO AVANZADO
3D-PD-05


 MODELADO BASICO
3D-PD-04

 ILUMINACION AVANZADA
3D-PD-05
mental ray

 ILUMINACION y RENDERIZACION
3D-PD-07

 ANIMACION AVANZADA
3D-PD-05

EDICION DIGITAL

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

LENGUAJE AUDIOVISUAL & STORYBOARD
3D-ED-04

EFEKTOS VISUALES

 SIMULACION DE PARTICULAS
3D-VFX-01

 SIMULACIONES DINAMICAS
3D-VFX-02

 VFX y COMPOSICION DIGITAL
3D-VFX-03

PROCESO DE TITULACION

DESARROLLO DE TESIS FINAL
3D-PT-01

PROCESO DE CERTIFICACION (opcional)

3DSMAX CERTIFICATION


ADOBE ACA CERTIFICATION




imprime tus modelos 3d



USO DE SET DE CHROMA KEY para integrar y componer video con modelos 3D de manera profesional



manual de apuntes en español (modalidad digital)



AUTODESK MUDBOX
MODELAMIENTO AVANZADO



SIMULACION de PARTICULAS



SIMULACIONES DINAMICAS



AFTER EFFECTS



PREMIERE

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

294 horas presenciales

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 GEOMETRÍAS 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-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 ASPECTOS 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.

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 POLÍGONOS, NURBS, Y A LA VEZ TEXTURIZADO BÁSICO.

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 CAÚSTICOS Y PROFUNDIDAD DE CAMPO COMO TAMBIÉN TÉCNICAS DE DESEFOQUE, MANIPULACIÓN DE SOMBRAS Y POSTERIZACIÓN ENTRE OTROS, DE MANERA DE LOGRAR UNA REPRESENTACIÓN EFECTIVA Y REALMENTE FOTOREALISTA.

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

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

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

3D-PD-05: RIGGING

CONOCER LAS TÉCNICAS PARA CREAR, MODELAR Y ANIMAR HUESOS PARA UTILIZARLOS EN PERSONAJES TRIDIMENSIONALES. APLICAR LAS TÉCNICAS DE JERARQUÍAS, RIGGING Y LOS CONCEPTOS DE IK (INVERSE KINEMATICS) O CINEMÁTICA INVERSA, COMO ASIMISMO LA VINCULACIÓN DE PARÁMETROS DE CONTROL DE MOVIMIENTO. USO DE SPLINE IK Y APLICACIÓN DE SKINNING (PIEL).



CREACION DE PERSONAJES



ESTRUCTURAS DE HUESOS



ILUMINACION FOTOREALISTA y VISUALIZACION



DISEÑO DE PRODUCTOS

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

294 horas presenciales

I.- PRODUCCION DIGITAL 3D

3D-PD-03: 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-07: ILUMINACION FOTOREALISTA 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 CÁUSTICOS Y PROFUNDIDAD DE CAMPO COMO TAMBIÉN TÉCNICAS DE DESEFOQUE, MANIPULACIÓN DE SOMBRAS Y POSTERIZACIÓN ENTRE OTROS, DE MANERA DE LOGRAR UNA REPRESENTACIÓN EFECTIVA Y REALMENTE FOTOREALISTA. USO DE MOTOR DE RENDER MENTAL RAY

3D-PD-07: ANIMACION AVANZADA

CONOCER DE MANERA AVANZADA EL COMPORTAMIENTO DE LOS OBJETOS y CUERPOS PARA ASIGNAR CARACTER A ESTOS. ESTUDI DETALLADO DE LOS 12 CONCEPTOS FUNDAMENTALES DE LA ANIMACION PARA PODER APLICARLA A SUS MODELOS 3D y LOGRAR REALISMO EN LOS MOVIMIENTOS. SE INTEGRA CON SONIDO



CREACION DE PERSONAJES



ESTRUCTURAS DE HUESOS

II.- EDICION DIGITAL

3D-ED-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.

3D-ED-04: LENGUAJE AUDIOVISUAL y STORYBOARD (online)

CONOCER LOS ELEMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL UTILIZADOS EN LA PRODUCCIÓN DE 3D PARA CINE Y TELEVISIÓN, COMO ASIMISMO LA ESCALA DE PLANOS, MOVIMIENTOS DE CÁMARA, TÉCNICAS DE ENCUADRE, EMPLAZAMIENTOS Y MOVIMIENTOS INTERNOS DE CÁMARA. CONOCER EL LENGUAJE UTILIZADO EN EL DISEÑO DE UN STORYBOARD BAJO STANDARES DE LA INDUSTRIA.



ILUMINACION FOTOREALISTA y VISUALIZACION



DISEÑO DE PRODUCTOS

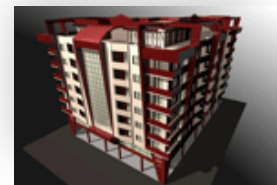
DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

294 horas presenciales

III.- EFECTOS VISUALES

3D-VFX-01: SIMULACION DE PARTICULAS

APLICAR TODA LA POTENCIALIDAD DE LA CREACIÓN Y MODIFICACIÓN DE PARTÍCULAS PARA INCORPORAR EFECTOS 3D A SUS REALIZACIONES. CONOCER LAS HERRAMIENTAS DEFLECTORAS, RESTRICCIONES Y MODIFICADORES DE ESPACIO, FLUJOS DE PARTÍCULAS, APLICACIÓN DE MATERIALES COMO ASIMISMO TODOS LOS TIPOS DE OPERADORES (BIRTH, POSITION, SPEED, ROTATION, ETC). CREACIÓN DE NIEBLA, HUMO, NIEVE, CONDESACIONES.



MAQUETAS VIRTUALES
(ARQUITECTURA DIGITAL)

3D-VFX-02: SIMULACIONES DINAMICAS

REALICE DIGITALMENTE LOS MOVIMIENTOS REALES Y FÍSICOS DE LOS MODELOS 3D TALES COMO SIMULACIÓN DE ROPA, SIMULACIÓN DE FLUIDOS, COMPORTAMIENTOS FÍSICOS COMO GENERACIÓN DE VIENTO, MOVIMIENTO DE MOTORES, A TRAVÉS DE LA ASIGNACIÓN DE CARACTERÍSTICAS TALES COMO MASA, FRICCIÓN, ELASTICIDAD. PERMITE AL ALUMNO CREAR ESCENAS 3D INTERACTUANDO CON OTROS OBJETOS O ELEMENTOS CON ROPIEDADES FÍSICAS DEL MUNDO REAL.



MODELADO AVANZADO

3D-VFX-03: EFECTOS VISUALES y COMPOSICION DIGITAL

REALIZAR EL PROCESO DE COMPOSICIÓN DIGITAL E INTEGRACIÓN DE ELEMENTOS AUDIOVISUALES DE AUDIO, VIDEO, 3D Y EFECTOS ESPECIALES. GENERAR EFECTOS ESPECIALES DE AVANZADA GENERACIÓN Y LA SINCRONIZACIÓN DE CADA UNO DE LOS ELEMENTOS DE LA PRODUCCIÓN DIGITAL. APLICAR LAS HERRAMIENTAS TÉCNICAS PARA GENERAR LA EXPORTACIÓN A FORMATOS ANÁLOGOS Y/O DIGITALES DE ACUERDO A LOS NUEVOS STANDARES DIGITALES PARA CINE Y TV.

IV.- PROCESO DE TITULACION

3D-PT-01: DESARROLLO DE TESIS

EL ALUMNO DESARROLLA UN PROYECTO FINAL TUTELADO Y GUIADO POR DOCENTES, 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 GUIÓN, STORYBOARD, GUIÓN TÉCNICO, EDICIÓN, GENERACIÓN DE LOCUCIÓN, MUSICALIZACIÓN, GENERACIÓN DE EFECTOS VISUALES, POST PRODUCCIÓN Y EXPORTACIÓN A FORMATOS DE CINE O TV.
EN PARALELO AL TRABAJO PRÁCTICO SE DESARROLLA UNA TESIS ESCRITA.



EFECTOS VISUALES 3D
PARA PUBLICIDAD, CINE, TV

V.- PROCESO DE CERTIFICACION (opcional)

3DSMAX CERTIFICATION (sin costo al alumno)

CERTIFICACION AUTODESK QUE PERMITE AL ALUMNO VALIDAR ANTE EL FABRICANTE DEL SOFTWARE, SUS HABILIDADES, TALENTOS y COMPETENCIAS EN EL USO DEL PROGRAMA. LA CERTIFICACION SE RINDE DIRECTAMENTE EN DEPENDENCIAS DEL INSTITUTO. DE ESTA FORMA EL ALUMNO ACCEDE A UN DIPLOMA DE CARACTER INTERNACIONAL. ESTO NO TIENE COSTO PARA EL ALUMNO SIEMPRE Y CUANDO APUEBE LOS MODULOS RESPECTIVOS Y CUMPLA LOS PLAZOS DE ENTREGA DE TAREAS Y TRABAJOS PARA CERTIFICARSE.



ADOBE ACA CERTIFICATION - VIDEO-VISUAL COMMUNICATION (cotizar)

CERTIFICACION ADOBE QUE PERMITE AL ALUMNO VALIDAR ANTE EL FABRICANTE DEL SOFTWARE, SUS HABILIDADES, TALENTOS y COMPETENCIAS EN EL USO DEL ADOBE PREMIERE. LA CERTIFICACION SE RINDE DIRECTAMENTE EN DEPENDENCIAS DEL INSTITUTO. DE ESTA FORMA EL ALUMNO ACCEDE A UN DIPLOMA DE CARACTER INTERNACIONAL (consultar en Instituto costo de esta certificación).



PREMIERE



AUTODESK
3DSMAX



HUESOS
BONES



CHARACTER
STUDIO



SIMULACION DE
PARTICULAS



SIMULACIONES
DINAMICAS



AFTER EFFECTS

Tesis Final

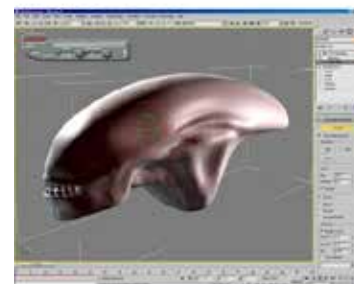
El alumno-a Dgm, una vez finalizado el plan de estudios desarrollará su tesis final en donde aplicará sus conocimientos al nivel, ritmo y demanda de una real productora audiovisual. Deberá cumplir estrictos timing en los procesos de generación de una producción audiovisual, de la misma manera que el mundo real. De esta manera y una vez que el alumno aprenda e internalice los conceptos y técnicas de trabajo e integración de los softwares, podrá volcar todos sus conocimientos a nivel profesional.



CHARACTER LAYOUT



DESARROLLO DE STORYBOARD



TECNICAS DE MODELADO, TEXTURIZADO y ANIMACION



ANIMACION



COMPOSICION CON CHROMA KEY



PRE MONTAJE



IMPRESION 3D



EDICION - POST



COLOR CORRECTION

APLICA TUS
CONOCIMIENTOS
DIRECTAMENTE EN
EQUIPOS de TRABAJO



VALIDA TUS
COMPETENCIAS
LABORALES EN
TIEMPO REAL

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 crear efectos visuales integrando grabaciones de video con modelos 3D gracias al uso del estudio de croma. Los alumnos realizan seteo de iluminación, usan trajes de croma, graban y posteriormente traspasan material al PC para componer y generar sorprendentes efectos visuales a nivel profesional en formatos SD y 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 son docentes y 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 3D y

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

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

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