dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

MAYA

AUTODESK.
CERTIFICACION con VALIDEZ INTERNACIONAL

dgm Instituto Audiovisual
Haz lo que imaginas

Diplomado Profesional (294 hrs)

Modelado, Texturizado y Animación Digital 3D para Cine y TV

(Autodesk Maya)

MEGA CNTV TVN vtr 13 CDF cl la red

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

28 años dgm
diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

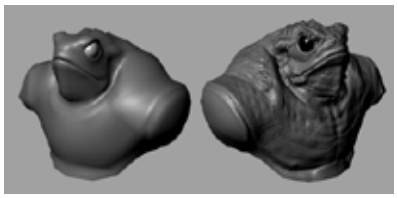
INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

Diplomado Profesional en Modelado, texturizado y

ANIMACION DIGITAL 3D con MAYA

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 standares 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 GRAFICO, , 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

ANTECEDENTES DEL CURSO

Horas totales de clases: *294*

Horarios : consultar en www.dgm.cl

CERTIFICACION INTERNACIONAL

Conducente a examen de certificación

AUTODESK.

DIRECTOR ACADÉMICO

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

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm
diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

MALLA CURRICULAR

certificación internacional AUTODESK

AUTODESK.

PRODUCCION DIGITAL 3D

- MANIPULACION DE GEOMETRIAS BASICAS **3D-PD-01**
- MODELADO BASICO **3D-PD-02**
- MODELADO AVANZADO **3D-PD-03**
- ANIMACION **3D-PD-04**
- HUESOS **3D-PD-05**
- ANIMACION DE PERSONAJES 3D **3D-PD-06**
- ILUMINACION y RENDERIZACION **3D-PD-07**

EDICION DIGITAL

- EDICION NO LINEAL DE VIDEO **3D-ED-01**
- AUTORIA CD-DVD-BLUE RAY (opcional) **3D-ED-03**
- LENGUAJE AUDIOVISUAL & STORYBOARD **3D-ED-04**

EFECTOS VISUALES 3D

- SIMULACION DE PARTICULAS **3D-VFX-01**
- SIMULACIONES DINAMICAS **3D-VFX-02**
- EFX ESPECIALES VFX y COMPOSICION DIGITAL **3D-VFX-03**

PROCESO DE TITULACION

- DESARROLLO DE TRABAJO FINAL **3D-PT-01**
- PRACTICA PROFESIONAL (OPCIONAL y ABIERTA PARA TODO ALUMNO)

PROCESO DE CERTIFICACION (opcional)

- 3DSMAX CERTIFICATION

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

PHOTOSHOP PRO

PREMIERE PRO

MAYA

HUESOS BONES

AFTER EFFECTS PRO

ENCORE DVD

SIMULACION DE PARTICULAS

SIMULACIONES DINAMICAS

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm

diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

DESCRIPCION MALLA DE ESTUDIOS

276 horas presenciales + 174 desarrollo de tareas y pycto final

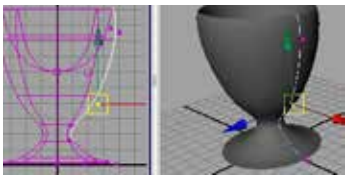
certificación internacional AUTODESK

AUTODESK.

I.- PRODUCCION DIGITAL 3D

3D-PD-01: 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.



MODELADO NURBS

3D-PD-02: 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-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.

SIMULACION DE FLUIDOS

3D-PD-04: 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

3D-PD-05: HUESOS

Conocer las técnicas para crear, modelar y animar huesos para utilizarlos en personajes tridimensionales. aplicar las técnicas de jerarquías, rigging y los conceptos de FK/IK (forward / inverse kinematics) o cinemática inversa, como asimismo la vinculación de parámetros de control de movimiento. uso de spline IK y aplicación de skinning (piel).

3D-PD-06: ANIMACION DE PERSONAJES

El alumno podrá animar estructuras de huesos aplicando novedosas técnicas de animación e interiorizarse con las herramientas proporcionadas; conocer la simulación de peso y balance dentro de una animación y agregar parámetros básicos de simulación dinámica.

ESCULPIDO DE MALLAS POLIGONALES

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 desenfoque, manipulación de sombras y posterización entre otros, de manera de lograr una representación efectiva y realmente fotorealista.Manejo de parámetros de sombras y raytracing.

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 yelementos de generación de caracteres, sincronismo audio-video, edición de audio, compresión y exportación.

SISTEMA MOCAP

3D-ED-03: AUTORIA DVD

Conocer los soportes ópticos y los formatos CD, SVCD, VCD, DVD, BLUE-RAY HD. Crear menu´s interactivos, links, sincronismo de múltiples pistas de audio (multi idiomático) como también la generación de la programación de la autoría requerida que permita generar un dvd (u otro formato) interactivo.

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm

diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

3D-ED-04: LENGUAJE AUDIOVISUAL y STORYBOARD

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.

III.- EFECTOS VISUALES 3D

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 herrramientas 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.

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 propiedades físicas y fuerzas presentes en el mundo real.

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.

V.- PROCESO DE CERTIFICACION (opcional)

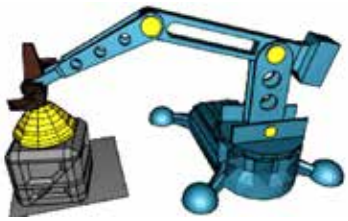
3DSMAX CERTIFICATION (sin costo al alumno)

AUTODESK

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.

certificación internacional AUTODESK

AUTODESK



CINEMATICA INVERSA

ANIMACION NO LINEAL
CON TRAX

USO DE LA PODEROSA
HERAMIENTA PAINT

EFECTOS VISUALES 3D
PARA PUBLICIDAD, CINE, TV

PHOTOSHOP PRO · PREMIERE PRO · MAYA · AFTER EFFECTS PRO · ENCORE DVD · SIMULACION DE PARTICULAS · SIMULACIONES DINAMICAS · HUESOS BONES

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm
diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

Práctica profesional

El alumno Dgm, una vez finalizada y aprobada su tesis final tiene la posibilidad de realizar una práctica profesional 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. Posteriormente, y una vez finalizada su práctica Dgm certificará y validará sus conocimientos, aptitudes y competencias laborales para el ingreso, de manera calificada, a la industria de la producción.

El carácer de esta práctica es opcional y no tiene costo para el alumno.

CHARACTER LAYOUT

DESARROLLO DE STORYBOARD

TECNICAS DE MODELADO, TEXTURIZADO y ANIMACION

ANIMACION

COMPOSICION CON CHROMA KEY

PRE MONTAJE

LOCUCION DE EPRSONAJES

EDICION - POST

COLOR CORRECTION

APLICA TUS CONOCIMIENTOS DIRECTAMENTE EN EQUIPOS

VALIDA TUS COMPETENCIAS LABORALES EN TIEMPO REAL

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm
diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

SISTEMA MOCAP

módulo opcional no obligatorio - se cotiza por separado - se requiere quórum mínimo.

I.- PRODUCCION 3D

3D-P-08: SISTEMA MOCAP - MOTION CAPTURE

OBJETIVOS GENERALES

MODULO ESPECIALIZADO EN DONDE EL ALUMNO UTILIZA TECNOLOGIA DE VANGUARDIA PARA REGISTRAR MOVIMIENTOS DE OBJETOS o PERSONAS.
REDUCCION DE TIEMPOS DE ANIMACION POR KEYFRAMES, ANIMACIONES COMPLEJAS, INTERACCIONES FISICAS REALISTAS ENTRE OBJETOS Y/O PERSONAJES

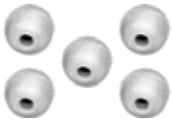
TRAJES

OBJETIVOS ESPECIFICOS

EL ALUMNO REALIZA LA CONFIGURACION DEL SISTEMA QUE COMPRENDE:

- INSTALACION DE TRIPODES
- INSTALACION DE CAMARAS
- INSTALACION DEL HARDWARE
- CONECTIVIDAD HARDWARE - SOFTWARE
- AJUSTE DE CAMARAS
- CALIBRACION DE CAMARAS
- SETEOS DE REFERENCIAS ESPACIALES
- PROCESO DE WANDING
- USO DE TRAJES
- INSTALACION DE MARCADORES
- AJUSTE DE MARCADORES
- INGRESO DE PARAMETROS ESPACIALES AL SISTEMA
- MAPEO DE LA DATA
- INTEGRACION HARDWARE - SOFTWARE
- TRASPASO DE PARAMETROS
- ASOCIACION E INTEGRACION DEL MODELO A 3DSMAX - MAYA - BLENDER

EJES DE REFERENCIA



MARCADORES

HUB

HAND RIGID BODY

TRIPODES

SOFTWARE DE INTEGRACION A 3DSMAX-MAYA-BLENDER

SISTEMA DE CAMARAS

CALIBRACION DE CAMARAS

INSTALACION DE MARCAS

AJUSTE DE MARCAS

GRABACION DE LA ANIMACION

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm
diseño - tecnología - estilo

dgm Instituto Audiovisual

INSTITUTO CERTIFICADO
NCH2728
ACREDITADO SENCE

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 capacitacion 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.

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.

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

Enseñanza personalizada

Taller de chroma para realizar efectos especiales para cine y tv

Grabaciones en terreno con cámaras SD, HD y 4k

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

PHOTOSHOP PRO | PREMIERE PRO | MAYA | AFTER EFFECTS PRO | SIMULACION DE PARTICULAS | SIMULACIONES DINAMICAS

JAIME EYZAGUIRRE 9 - PISO 5 - SANTIAGO - CHILE
www.dgm.cl / info@dgm.cl / FONO: 569 98792889

28 años dgm
diseño - tecnología - estilo