

Diplomado de Medios Publicitarios 3D

Pre – Requisitos de Ingreso

Manejo de Windows, Mouse

Que vas a aprender

Al finalizar este diplomado de medios publicitarios 3D, estarás en capacidad de diseñar y realizar presentaciones de productos, cortinillas, comerciales combinado con efectos especiales.

Con este diplomado tendrás el conocimiento necesario para convertirte en un experto **Publicista 3D**

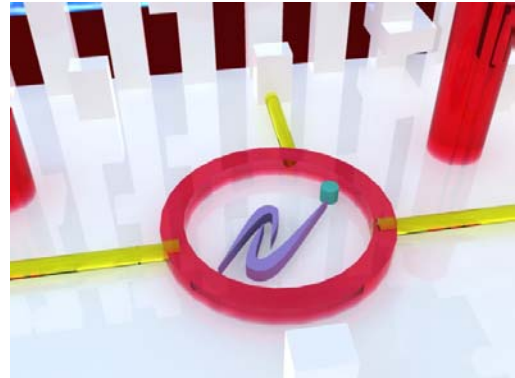
Plan de Estudios

Nivel Básico-Intermedio:

- I. Introducción a La Evolución Del Diseño y La Animación 3D
- II. Técnicas de Texturización con Retoque Digital
- III. Técnicas de iluminación para Cine y Televisión
- IV. Modelado Inorgánico para Entorno Publicitario
- V. Modelado Inorgánico para Juegos y Medios Interactivos
- VI. Técnicas de Visualización y Edición

Nivel Avanzado Diseño Publicitario 3D:

- VII. Introducción al Diseño Publicitario 3D
- VIII. Técnicas de Animación
- IX. Técnicas de Manejo de Cámaras
- X. Texturización de proyectos
- XI. Iluminación de Proyectos
- XII. Efectos Especiales
- XIII. Proyecto Final



Duración

40 Horas Reales (60 Minutos = 1 Hora)

Plan de Inversión

Pregúntale a tu Asesor Académico sobre los costos, financiación y formas de pago. **INVIERTE EN TU EDUCACIÓN**

PREGUNTA POR EL OBSEQUIO DEL MES

Somos mas que capacitación en Software, Somos Animadores 3D

Contenido de Diplomado de Medios Publicitarios 3D

XIV. Introducción a La Evolución Del Diseño y La Animación 3D

- Introducción a la animación.
- Principios de gráficos 3D.
- Análisis de interfaz.
- Archivos (Denominación, merge, replace)
- Manipulación de objetos (Seleccionar, mover, rotar, escalar, copiar, ocultar, congelar)
- Geometrías estándar (primitivas y extendidas) -- Grupos.
- Modelado de geometrías (doblar, torcer, afilar, ruido, derretir, etc.)
- Copia calco y referencia.
- Catalogo de modificadores.
- Planificación de Animación

XV. Técnicas de Texturización con Retoque Digital

- Planificación de Materiales
- Tipos de Materiales
- Creación de Materiales
- Administrador de imágenes
- Mapas – Reflexión (espejo)
- Enlace con Retoque Digital (Photoshop)
- Animación con materiales



XVI. Técnicas de iluminación para Cine y Televisión

- Introducción a la Iluminación
- Iluminación de tres puntos.
- Luces con objetivo y omni direccionales.
- Utilidad Pintar Vértices
- Utilidad Colores de Vértices

XVII. Modelado Inorgánico para Entorno Publicitario

- Manejo de Splines
- Modelado con modificadores (Extrude, Bevel, Bevel Profile, Lathe)
- Objetos de Composición 2D, Matriz, Alinear, Simetría, Mirror
- Animación de Modelado Inorgánico

XVIII. Modelado Inorgánico para Juegos y Medios Interactivos

- Objetos de Composición 3D
- Modelado con solevación y Deformación por Solevación
- Modelado Poligonal (Edit Poly)
- Animar Modelo con puntos claves y editor de Curvas

XIX. Técnicas de Visualización y Edición

- Plantear Encuadres de cámaras
- Parámetros de Representación
- Desenfoque de Movimiento
- Representación de Salida (Video, Fotorealismo)
- Edición y Finalización de Proyecto (Enlace con Premier)

XX. Introducción al Diseño Publicitario 3D

- Nivelación de Conocimientos de Primer Nivel
- Elevación de Objetos
- Creación de Mallas de Objetos
- Manejo de Materiales Básicos

XXI. Técnicas de Animación

- Control de Tiempos en Animación
- Manejo de Track View
- Sincronismo de Audio
- Cinemática Directa
- Cinemática Inversa



XXII. Técnicas de Manejo de Cámaras

- Manejo de Planos
- Recorridos de Cámaras
- Manejo de Varias Cámaras
- Animación de Cámaras

XXIII. Texturización de proyectos

- Teoría del Color
- Multisub-objetos
- Material de Mezcla
- Material Blinn

XXIV. Iluminación de Proyectos

- Animación con Luces Standard
- Mezcla de Luces
- Materiales y Luces



XXV. Efectos Especiales

- Video Post (Flare – Glow)
- Humo (Súper Spray)
- Fuego
- Bomba
- Desenfoque
- Animación de Efectos Especiales

XXVI. Proyecto Final

Nota. Los contenidos de la Escuela Píxel Studios, pueden ser cambiados en cualquier momento sin previa comunicación, para mejorar el entrenamiento de los mismos.