

Asistente en Diseño Digital

Descripción: Los egresados de esta especialidad adquieren competencias laborales para el diseño digital, y la animación por computadoras. El alumno podrá abordar el manejo de los principales programas de Diseño en 3D y 2D y las múltiples posibilidades que éstos ofrecen para la creación digital.

Duración Aproximada: 12 meses.

Nº Módulos: 33.

Horas de teoría recomendadas: 33.

Horas de prácticas recomendadas: 33.

Metodología: Plataforma por Internet.

Contenido del Curso

Adobe Photoshop – Nivel Básico – 5 Módulos.

Objetivos.

Presenta el espacio de trabajo en Photoshop y las técnicas básicas de edición de imágenes: dibujo con distintas herramientas, trabajo con capas, corrección del color, retoque de imágenes, impresión, etc.

Algunos Contenidos a ser vistos por el Alumno.

Primeros pasos en Photoshop. Abrir y guardar imágenes. El espacio de trabajo. La imagen. Herramienta lápiz. Herramienta pincel. Herramientas de selección. Capas. Rellenos de color. Dibujar con trazados. Ajustes de color. Retoque de imágenes. Herramienta texto. Imprimir la imagen.

3D Studio Max – 17 Módulos.

Objetivos.

Curso sobre creación de imágenes y animaciones de escenas virtuales simulando el mundo real con la aplicación 3D Studio Max. Está dividido en cuatro partes. Primero se introducen los conceptos fundamentales sobre la creación y modelado de objetos en 3D que forman una escena. En la segunda parte se añaden materiales, luces y cámaras. En

la tercera parte se muestra como animar los objetos y a realizar representaciones para obtener imágenes fijas o video de las escenas. Por último, se explican las técnicas de acabado o postproducción y para crear efectos especiales en las escenas.

Algunos Contenidos a ser vistos por el Alumno.

Modelado: Explica la preparación de escenas y la creación de objetos en tres dimensiones. Comienza con objetos básicos como cubos, esferas, anillos, etc., hasta los más complicados creados con formas splines, objetos solevados, de composición y objetos NURBS. También se incluyen las modificaciones que puede aplicar a los objetos, haciendo hincapié en la aplicación de modificadores. Reconocimiento del entorno. Iniciar una escena. Creación de objetos. Objetos geométricos. Seleccionar objetos. Transformar objetos. Alinear objetos. Ajustes y medidas. Copias y matrices. Objetos prefabricados. Modificadores. Formas splines. Editar splines. Modelando con subobjetos. Deformar superficies y añadir pelo. Telas y vestidos. Objetos de composición. Objetos solevados. Objetos NURBS.

Luces, cámaras y materiales: Estudia la forma de incluir y distribuir las luces para iluminar escenas y a colocar cámaras para obtener vistas desde distintos puntos de la escena. Amplia descripción de los distintos tipos de materiales y cómo aplicarlos a los objetos de la escena. Iluminar la escena. Iluminación global. Técnicas de iluminación. Instalación de cámaras. Materiales.

Representación y animación: Trata sobre el proceso de renderización o representación, que consiste en la obtención de imágenes fijas, panorámicas y videos de las animaciones de la escena creada. También explica las técnicas de cinemática para mover y animar los objetos de la escena. Representación de escenas. Animación. Edición de la animación. Cinemática.

Postproducción y Efectos Especiales: Introducción a la aplicación de distintos efectos en las escenas para darles un mayor realismo, como niebla, nieve, ventisca, fuego, explosiones, simulaciones dinámicas, etc. También se adentra en la creación de ambientes especiales, como el espacio sideral o el mundo submarino. Entornos y atmósferas. Post producción y sonido. Sistemas de partículas. Efectos especiales. Creación de ambientes.

AutoCAD Módulo 2D – 11 Módulos.

Objetivos.

Curso sobre CAD (Diseño Asistido por Computadora) para dibujo técnico aplicado al diseño de piezas de mecánica, arquitectura, electrónica, etc., mediante la aplicación autoCAD. En el curso se muestra el entorno de trabajo y todo lo necesario para a realizar dibujos en dos dimensiones en (2D), distintos tipos de objetos, textos, aplicar sombreados y acotaciones, trabajar con bloques, dibujar en distintas capas, tablas, etc., como si dibujara en una hoja de papel.

Algunos Contenidos a ser vistos por el Alumno.

El entorno de autoCAD. Otros elementos del entorno. Iniciar un dibujo. Coordenadas y marcas. Referencia a objetos. Designar objetos. Otros objetos básicos. Sombreados, tipos de línea y capas. Trabajando con capas. Mover, girar y dibujar. Matrices y simetría. Trazado de dibujos. Textos de una línea. Párrafos de texto. Otros comandos de edición. Bloques. Insertar Objetos. Tablas. DesingCenter. Comandos de consulta. Acotación.