



DIPLOMADO VFX CON CINEMA 4D / REALFLOW / ARNOLD RENDER

Nuestro Diplomado busca confluir varios de los conocimientos más valiosos de la industria de la post producción, un potente software 3D acompañado del software más avanzado en la creación de fluidos, junto al motor de render físico más avanzado del mercado y preferido de los estudios de postproducción más complejos del mundo, todos abordados desde el punto de vista de un workflow dinámico e integrado, capaz de resolver potentes proyectos de VFX.



MÓDULO MODELADO

Introducción a Cinema / Interfaz /
Paneles / Jerarquías /
Preferencias
Herramientas de Modelado y
Selección
_Bevel / Extrude / Inner Extrude /
Knife
_Selecciones para modelado
Modelado LowPoly / Ejercicios
Básicos
_Setting de espacios de trabajo
para modelado
_Resoluciones morfológicas
_Conceptualización de modelado
_Integración Vectorial
Modelado LowPoly - PolyPen
_Importación de Planos externos
_Ejercicio Modelado Avanzado
Herramientas de Esculpido
_Pull / Grab / Smooth / Wax / Knife
Taller Modelado y Esculpido

MÓDULO ANIMACIÓN

Conceptos de Animación / uso de
Tags en Animación
Uso de FCurve / Track Curve /
Motion Mode
Rigging Personaje / Conceptos
básicos / Setting
de personaje en Cinema
_Uso de Join, Skin, Muscle
_Pintado de tensiones
_Weight en deformaciones
de malla
Aplicación sistemas de Rigging en
MoGraph y Dinámicas
Taller Animación



DIPLOMADO VFX CON CINEMA 4D / REALFLOW / ARNOLD RENDER

DVFX
+C4D

MÓDULO MOGRAPH

Fundamentos de MoGraph / Cloner
Cloner y Effectors / Conceptos de Jerarquías y Asociación
_Múltiples usos de Plain
_Usos de shaders / audio / random / delay / time / target / step / spline en MoGraph
Otros Sistemas MoGraph
_MoText / Tracer / MoSpline
_Voronoi Fracture
_Características generales / Usos
Taller Mograph

MÓDULO DINÁMICAS

Rigid Body / Collider Body / Efectos
Soft Body / Cloth / Cloth Collider / Cloth Belt
Connector / Spring / Force / Motor

MÓDULO PARTÍCULAS

Partículas estándar y efectos
_Atractor / De_ector / Destruction / Friction / Gravity / Wind
Fundamentos de Thinking Particle
Concepto de Group en TP / Uso de preset en TP
Ejercicios con Thinking Particle

MÓDULO HAIR

Introducción a Herramientas Hair / Setting de Shaders
Hair
_Hair Objects / Hair Mode
Integración de Hair con Dinámicas, MoGraph y Partículas
_Hair Materials

MÓDULO TEXTURAS

Parámetros Generales en Texturas
_Texturas Básicas / Generación de Texturas Complejas
Materiales Complejos / Trabajo con transparencias (para líquidos y sólidos)
_reflectance channel / ejercicios prácticos
UVW Map en Cinema
_BodyPaint Edit / BodyPaint Paint 3D
_Wizard Paint / generación de mapas UV
_UV Peeler
Tipos de cámaras - Ejercicios de uso
_Deformaciones de cámara / Settings avanzados / Motion Blur - Depth of Field
Camera Calibrate
_integraciones de distintos objetos
_definiciones por linear calibrate y grid calibrate
Conceptos básicos de iluminación en Cinema 4D / Luces Omni y Spots
_Sistemas de sombras en cinema
_(Hard Shadows-Raytrace, Soft Shadows-Shadow map, Area Shadow)
Luminance e iluminar por textura
_Iluminación Kelvin
_Luces IES
_Efectos de iluminación

MÓDULO XPRESSO

Fundamentos de Xpresso
_Interfaz de Etiquetas / Suma Vectorial en Xpresso
_X-manager y X-Pool
_User data / setting de herramientas
Ejercicios y descripción de Etiquetas
_Conceptualizaciones básicas de etiquetas
Taller de Xpresso

MÓDULO TURBULENCE FD

_Fundamentos básicos de la simulación de fluidos.
_Entendiendo los Voxels
_Interfaz y menús.
_Componente generales de la simulación de fluidos.
Preferencias avanzadas Voxel grid y Emitter.
_Shading Humo-Fuego
_Canales/Curve Editor
_Optimización y render.

MÓDULO RENDER

Conceptos Generales de Render / Global Illumination
y Ambient Occlusion en Cinema 4D
_Render Multipass
_Team Render
Render Externo / Cel render / Toon Shaders
_Setting Shaders
_Team Render
Render Externo 02 / Deep Compose
Conceptos Generales de Integración
_Camera Tracker AE / data AE CC to C4D
Motion Tracker en Cinema R16 / Data C4D hacia AE
_Track 2D / transformación en data 3D
_3D mask en Cinema 4d
Exportación de Data C4D to AE CC / Cineware /
Uso de Multipass en AE
_Ambient Occlusion / Shadows / Specular
Conceptos de Integración vía Cloud Point desde AE CC
_Ubicación Ortográfica mediante Cloud Point

MÓDULO REALFLOW (ONLINE)

Fundamentos de RealFlow
_Escala de proyectos
_Creación y setting de proyectos
_Paneles, uso del viewport
Partículas en RealFlow
_Tipos de emisores
_Aspectos básicos de la simulación
Daemons y Relationship editor
_Que es un Daemon, Tipos de Daemons
_Force Daemons
_Kill Daemons
Caronte y dinámicas con Real_low
Mesh e integración con Cinema 4d y Maxwell Render

MÓDULO ARNOLD RENDER

_Historia de Arnold y Fundamentos técnicos.
_Características y uso básico de interfaz
_Características y uso de luces. Entornos y consideraciones.
_Presentación y uso básico de Arnold Shader Network Editor.
_Nodos complejos y settings de render.
_Filtros y Ejercicio final.

MÓDULO INTEGRACIÓN Y COMPOSICIÓN AFTER EFFECTS

_Manejo de Multipass y canales de composición

DURACIÓN

50 SESIONES

150 HORAS
ACADÉMICAS

3 HORAS

MÓDULO REALFLOW ONLINE