

CURSO FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN Y MODELADO 3D

Este curso está orientado a aquellos profesionales que quieren adentrarse en el mundo de los softwares 3D aprendiendo desde sus fundamentos el funcionamiento de uno de los softwares más versátiles del mercado, en este curso aprenderás todas las técnicas y conceptos fundamentales de generación de imágenes 3D con Maxon Cinema 4D, siguiendo además un pipeline real de producción con el que podrás dar forma a tus conceptos originales y dar rienda suelta a tu creatividad.

Gracias a este curso de Cinema 4D conocerás las herramientas básicas y avanzadas de modelado de geometría poligonal, y las poderosas herramientas de animación y efectos que se integran en Maxon Cinema 4D. Posteriormente el curso se adentra en la teoría y aplicación de conceptos de iluminación y materiales, que son los protagonistas a la hora de otorgar una estética determinada a un proyecto.





CURSO FUNDAMENTOS DE ANIMACIÓN Y MODELADO 3D

CONTENIDO

INTERFAZ Y ESPACIO 3D. MOVIMIENTOS EN ESPACIO 3D.

Espacio de trabajo.
Atajos de teclado en interfaz.
Mover, rotar, escalar.
Visores.

CREACIÓN DE GEOMETRÍAS.

Primitivas.
Uso del Object Manager.
Attribute Manager.

CURVAS Y OBJETOS NURBS. JERARQUÍAS.

Loft, Lathe, Sweep, Extrude.
Subdivision Surface.

OBJETOS GENERADORES.

Array, Boole, Metaball, Spline Mask, etc.

DEFORMADORES.

Conceptos de jerarquías en deformadores.
Principales deformadores.
Bend, Twist, Bulge.
Flujo entre deformadores.

INTRODUCCIÓN AL MODELADO.

Malla editable.
Herramientas básicas de modelado.
Flujo de polígonos.
Fundamentos del LowPoly.

INTRODUCCIÓN A ILUMINACIÓN.

Típos de luces y propiedades.
Setting de luces.

EDITOR DE MATERIALES.

Propiedades de material.
Conceptos básicos de texturizado.

GENERACIÓN BÁSICA DE MATERIALES PERSONALIZADOS.

UVW map.
Camera projection.

ETIQUETAS BÁSICAS.

Funcionamiento y jerarquía de etiquetas.
Align To Spline.
Compositing Tag.
Protection.
Look At Camera, etc.

ANIMACIÓN.

Uso del Power Slíder y ventana.
Timeline.

CURVAS DE ANIMACIÓN.

Típos de interpolación.
Easy Ease en C4D.

CÁMARAS Y PROPIEDADES BÁSICAS.

Típos de cámaras.
Uso de focos.
Depth of Field.

RENDER Y SU CONFIGURACIÓN.

Standard Render.
Previsualizaciones de Render.
Técnicas de Render final.



HORARIO VESPERTINO



ONLINE SINCRÓNICO



7 SEMANAS / 12 CLASES DE 3 HRS



36 HRS CRONOLÓGICAS