



Trabajo realizado por nuestro alumno Francisco Garcia

Duración

150 horas
 3 horas diarias - Lunes a Viernes

Horarios

09:00 a 12:00 16:00 a 19:00
 12:00 a 15:00 19:00 a 22:00

Titulación

Título propio

Software

Maxon Cinema 4d

Creación de Reel / Portfolio

El Módulo de Creación de Reel o Portfolio te preparará para crear una pieza con la que postularse al trabajo de tus sueños. Durante este proceso estarás acompañado por los mejores profesionales del sector que te ayudarán a potenciar tu creatividad y a seleccionar tus mejores trabajos y presentarlos de una manera adecuada. Este módulo de el Doble Máster será el último paso para adentrarte en el mundo profesional.

Clase de Prueba

¿Aún tienes dudas? Reserva tu clase de prueba gratuita y comprueba por ti mismo nuestra qué es lo que nos hace diferentes. Te invitamos a disfrutar en primera persona del entorno de aprendizaje de Lightbox Entertainment y a trabajar con el equipamiento técnico más avanzado.

Método de evaluación

Creemos que la exigencia y el trabajo duro es el único camino hacia el éxito. Por ello, Lightbbox Academy evalúa activamente la progresión de sus alumnos con el fin de estimular su desarrollo profesional. Te pedimos que cumplas con los horarios, que entregues tus proyectos a tiempo, que colabores con tu equipo de trabajo y que prestes especial atención a la calidad de tus presentaciones. Además, todos tus proyectos serán evaluados de manera rigurosa por un tribunal académico donde participarán tu profesor, el director de formación, el jefe de estudios y el director de Lightbox Animation Studios. En el fondo, queremos hacer que tu experiencia en la escuela sea una preparación de lo que te espera en tu futuro empleo.

CURSO DE MAXON CINEMA 4D

Domina la herramienta, desata tu creatividad.

Llegó la hora del motion grapher. Hemos preparado un recorrido formativo que te mostrará progresivamente todas las posibilidades de la herramienta, desde el modelado básico hasta la animación de bumpers, clips y otros formatos publicitarios. Además, te proponemos una metodología de trabajo con la que te enfrentarás al ordenador desde el primer día, primando la práctica sobre la teoría.

Contarás también con la ayuda de expertos profesores que te guiarán paso a paso por el manejo de las herramientas, además de mostrarte los trucos más utilizados en la industria de la publicidad, la animación o los videojuegos. Todo ello con el respaldo de Lightbox Animation Studios, creadora de "Atrapa la bandera" y "Las aventuras de Tadeo Jones". ¿Te unes a la revolución de los motion graphics?

MAXON CINEMA 4D

Introducción a Cinema 4D

Interface y uso de layouts
Ajustes generales del proyecto
Trabajo sobre las vistas
Jerarquía (Parent, Child, Peer)
Objetos activos y pasivos
Herramientas de selección y transformación
Panel de objetos y atributos
Uso de las etiquetas
Creación de capas para gestión de la escena

Modelado y creación de materiales en Cinema 4D

Introducción a los objetos primitivos y sus ajustes básicos
Modelado con primitivas y con splines
Creación de Splines e importación desde archivos de Adobe Illustrator
Uso de generadores de geometría
Conversión de objetos en modelos poligonales
Trabajo en modelado poligonal. Herramientas de modelado poligonal
Modo objeto, modelo, vértices, aristas y polígonos
Deformadores de objetos paramétricos, poligonales y grupos de objetos
Creación y gestión de nulos
Creación de mapas de vértices

Materiales y Texturas

Creación de materiales estándar y creación de materiales con Arnold
Uso de imágenes externas sobre materiales
Trabajo con shaders específicos de canal
Proyecciones de textura y tipos de mapeado
Creación básica de UVs

Iluminación y cámaras

Iluminación de escenas. Key Light y Rim Light
Tipos de luces, luz visible y opciones de atenuación
Trabajo con las sombras y gestión de iluminación de objetos
Creación de cámaras. Motion Blur y Depth of Field
Stage y Takes

Animación con Cinema 4D

Introducción a la animación con keyframes. Uso del timeline
Animación procedural utilizando efectos de Mograph
Gestión de keyframes. Curvas avanzadas
Técnicas avanzadas de animación
Motion Mode y comportamiento de pistas
Utilización y animación de mapas de vértices con deformadores a través de Fields
Uso de XPresso y Rigging básico para estructuras mecánicas

MOGRAPH y simulaciones dinámicas

Introducción a Mograph
Tipos de objeto Mograph: Cloner, Matrix, Fracture, Moroni Fracture, Tracer, Mospline y Motext.
Efectores para objetos Mograph
Creación y uso de Field Objects, Field Layers y Field Modifiers
Uso de mapas de vértices en animación
Mograph avanzado. Animación con efectores
Emisores de partículas y efectores de partículas.
Rigid body. Soft body. Hair. Cloth

Partículas y Simulaciones Dinámicas

Emisores de partículas y efectores de partículas.
Rigid body.
Soft body.
Hair.
Iluminación y render de las simulaciones hair. Iluminación y Render
Tipos de luces.
Tipos de sombra.
Render.
Render por capas y multipase.
Uso de la etiqueta de composición.

Composición en After Effects y Photoshop

Render estándar y multipase.
Uso de la etiqueta de composición.
Exportación con Cineware, Multipase y flujos de trabajo con OpenEXR
Composición en Adobe After Effects
Uso de archivos AEC.
Postproducción de color y VFX
Exportación final para TV y Web.