

CURSO DE MAXON CINEMA 4D

AUTODESK FOUNDRY. Houdini® Pixologic UNREAL Toon Boom SOLIDANGLE Adobe Blackmagicdesign Apple MAXON

CURSO

MÁSTER

MÁSTER SUPERIOR

TÍTULO SUPERIOR

WORKSHOP

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

Certificado Oficial de Adobe

Software

Cinema 4D, Photoshop, Illustrator

Proyecto final

No te quedes en la teoría, ¡enfrentate al mundo real! Nuestro proyecto final de curso te ayudará a consolidar todos los conocimientos aprendidos durante el curso, pero también a desarrollar tus propias ideas y descubrir cómo se trabaja en la industria. Y todo ello de la mano de expertos profesionales que se encargarán personalmente evaluar tu proyecto y guiarte hacia el trabajo de tus sueños.

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 Lightbbox 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.

Nube de tags

3D Motion Graphics

Cinema 4D Curso

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 Lightbbox Animation Studios, creadora de "Atrapa la bandera" y "Las aventuras de Tadeo Jones". ¿Te unes a la revolución de los motion graphics?



Abril
Enero
Octubre

Mayo
Febrero
Noviembre

Junio
Marzo
Diciembre

50 horas

50 horas

50 horas

Cinema 4D

Introducción a Cinema 4D

Qué es Cinema 4D.
Interface.
Personalización de layouts.
Ajustes generales del proyecto.
Ajustes de la escena.
Trabajo sobre las vistas.
Tipos de visualizaciones.
Herramientas de selección.
Transformaciones básicas.
Ventana de contenido.

Modelado en Cinema 4D

Splines.
Nueva herramienta de splines en la versión R17.
Importación de vectores desde Adobe Illustrator.
Introducción a los objetos primitivos.
Comparación con los objetos poligonales.
Trabajo y modelado con objetos poligonales.
Deformadores como ayuda al modelado.
Herramienta Sculpting de Cinema 4D.

Texturas

Creación de materiales.
Trabajo con texturas.
Editor de texturas y UVS.
Texturas externas: PSD, PNG, etc.
Shaders.
Layer texture.
Proyecciones de textura y tipos de mapeado.

Animación con Cinema 4D

Introducción a la animación.
Referencias de animación.
Animators Survival Kit.
Gestión de keyframes.
Curvas avanzadas.
Deformadores como ayuda a la animación.
Técnicas avanzadas de animación.

Modulo MOGRAPH

Introducción a Mograph.
Tipos de objeto Mograph.
Efectores para objetos Mograph.
Mograph avanzado.
Animación con efectores.

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

Composición en Adobe After Effects y Adobe Photoshop.
Uso de archivos AEC.
Retoque final.
Importación y gestión del materia.

Render Arnold

Render. Propiedades principales
Formatos de salida. Imagen fija y animación.
Profundidad de campo y desenfoques.
Animatic - Playbast.
Optimización de la escena para el render.
Creación de materiales multicapa.