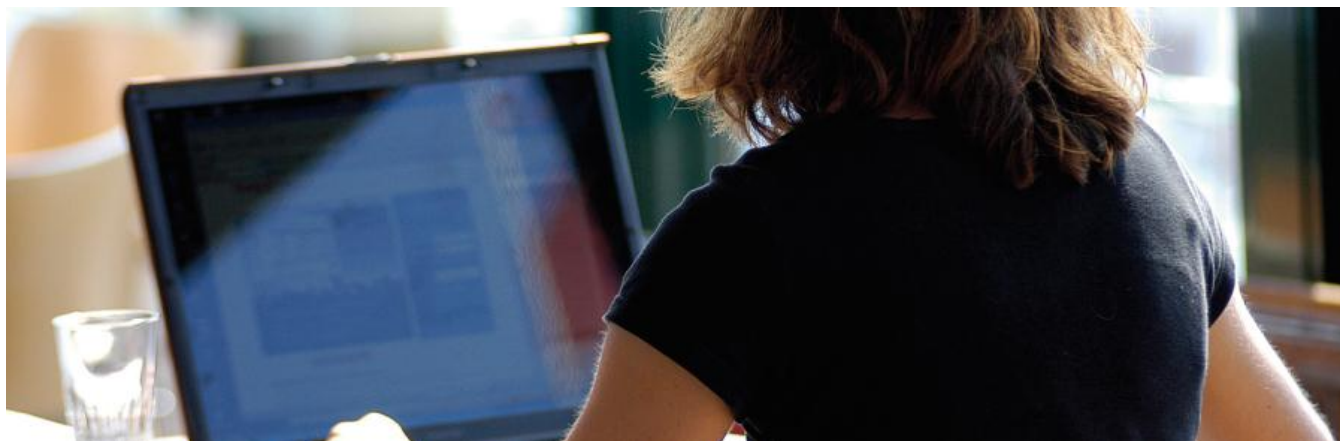




Curso de Diseño 3D



Plazas limitadas. Por orden de inscripción
Precio 390€

Dirigido a: Usuarios que deseen conocer el mundo de los gráficos en movimiento por ordenador.

Requisitos: Tener conocimientos de informática.

Modalidad: Presencial.

Lugar: Aula Formativa de Duo Soluciones. C/ Caveda 12-1º (33002-Oviedo).

Fecha: Consultar en el centro.

Duración: 40 hs.

Inscripción: Llamando al 985 205 205 ó por e-mail a: cursos@duonet.es

Plazas limitadas: Por orden de inscripción.

Horario: Turno tarde.

Precio: 390€ (Abonando el importe en el momento de la inscripción).

Objetivos:

- Conocer una de las interfaces más potentes y flexibles, así como los conceptos esenciales para movernos por la herramienta, adaptándola a las necesidades personales.
- Ver la filosofía que hay detrás de cinema 4D para poder entender otros temas y herramientas.



TEMARIO

MÓDULO I: Interfase y Filosofía de trabajo´.

1. Conceptos esenciales para saber movernos por la herramienta y adaptarla a nuestras necesidades.
2. Conocer la filosofía del cinema 4D, para poder entender otras herramientas.

MÓDULO II: Creación de objetos.

1. Creación de primeros objetos en Cinema, desde geometría hasta luces, cámaras, etc.
2. Aprender a moverse por una escena básica.
3. Iniciar el escenario de nuestra escena de aprendizaje.

MÓDULO III: Modelado.

1. Entrar en el mundo del modelado en Cinema 4D.
2. Modelado poligonal (es el más usado y potente de la herramienta).

MÓDULO IV: Animación básica.

1. Introducción a la animación de elementos en Cinema 4D.
2. Presentación del editor de curvas.

MÓDULO V: Texturizado y shading.

1. Conocimiento de algunas de las herramientas que Cinema 4D nos ofrece para la creación y edición de coordenadas de textura en nuestros objetos.
2. Shaders básicos que tiene el cinema 4D.

MÓDULO VI: iluminación.

1. Cinema 4D como una de las herramientas más destacadas a la hora de iluminar.

MÓDULO VII: Render.

1. Estudio del conjunto de herramientas render y ver como configurar nuestros renders para optimizar en función de la velocidad, calidad, etc.