



DIPLOMADO VFX DESARROLLO DE 3D AVANZADO CON CINEMA4D Y REDSHIFT

Nuestro Diplomado busca confluir varios de los conocimientos más valiosos de la industria de la post producción, uno de los softwares 3D más potentes y versátiles del mercado acompañado de técnicas avanzadas utilizadas en la industria, junto a uno de los motores 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.

Official Training Center



NUCLEO
EL BOOTCAMP CREATIVO

DIPLOMADO VFX DESARROLLO DE 3D AVANZADO CON CINEMA 4D Y REDSHIFT



Official Training Center



HORARIO VESPERTINO



MODALIDAD ONLINE SINCRÓNICO



24 SEMANAS / 55 CLASES DE 3 HRS



165 HRS CRONOLÓGICAS

• MODULO 1 MODELADO

CONCEPTOS DE MODELADO TEORIA DE MODELADO, CONCEPTOS DE QUAD/TRIANG/NGON, FLUJO DE POLIGONOS. HERRAMIENTAS DE SELECCIÓN: SYMMETRY SELECTIONS. HERRAMIENTAS DE MODELADO 01: NOVEDADES SYMMETRY. HERRAMIENTAS DE MODELADO 02: DEFORMADORES TALLER MODELADO : EJERCICIO DE MODELADO MAS COMPLEJO, INICIADO EN CLASE QUE PUEDE SER CONCLUIDO EN CASA

• MODULO 2 ANIMACIÓN

CONCEPTOS DE ANIMACIÓN/TAGS DE ANIMACIÓN: CONCEPTOS BASICOS DE ANIMACIÓN POR KEYFRAMES, USO DE ETIQUETAS PARA SIMPLIFICAR ANIMACIONES COMO ALIGN TO SPLINE, VIBRATE O TARGET FCURVE/TRACK CURVE: USO DE CURVAS DE ANIMACIÓN Y HERRAMIENTAS TALLER DE ANIMACIÓN

• MODULO 3 RIGGING

CONCEPTOS GENERALES DE CONFIGURACIÓN DE RIG: ELEMENTOS DE UN RIG MALLA/JOINS/CONTROLES IK VS FK RIGGING BIPEDO: JOIN TOOL/SKIN TALLER RIGGING

• MODULO 4 MOGRAPH

FUNDAMENTOS DE MOGRAPH: QUE ES MOGRAPH, COMO FUNCIONA MOGRAPH, CONCEPTOS DE CLONER/MODOS CLONER GENERADORES COMPLEJOS: MATRIX SCATTER, MOSPLINE VORONOI FRACTURE: DEFINICIONES DE VORONOI FRACTURE/SETTINGS DE CONFIGURACIÓN/INTEGRACION EN MOGRAPH TRACER Y TALLER MOGRAPH

• MODULO 5 FIELDS

TIPOS DE FIELD: QUE ES UN FIELD/PARAMETROS Y TIPOS DE FIELD/ USOS PROCEDURALES JERARQUIAS DE FIELDS LAYERS/BLENDING/REMAPING WEIGHTMAPS EN FIELD USO DE MAPAS DE PESO EN FIELDS/EJEMPLOS ACTIVACIONES Y RESTRICCIONES TALLER FIELDS

• MODULO 6 DINAMICAS

NUEVO SISTEMA DINÁMICAS CINEMA 01 BULLET TAG/RIGID BODY/COLLIDER/SOFTBODY NUEVO SISTEMA DINAMICAS CINEMA 02 CLOTH/ROPE/CONNECTOR APLICACIONES ROPE/BALLOON TALLER NUEVAS DINAMICAS INTEGRACION DINAMICAS CON MOGRAPH

• MODULO 7 PARTICULAS

PARTICULAS ESTANDAR SETTINGS SISTEMAS DE PARTICULAS/EFFECTOS DE PARTICULAS/ATRACOR/DEFLECTOR INTEGRACION DE PARTICULAS CON MOGRAPH PARTICULAS CON TRACER Y OTROS GENERADORES MOGRAPH

• MODULO 8 XPARTICLES

XPARTICLES FUSED INSTALLATION/XPSYSTEM/XP EMITTER DINAMICAS EN XPARTICLES XPEXPLOSIAXFX/XPCLOTHFX MODIFICADORES EN XPARTICLES XPGENERATE Y SUS VARIETADES LIQUIDOS EN XPARTICLES TALLER XPARTICLES

• MODULO 9 VDB

VOLUME WORKFLOW SETTINGS GENERALES DE VOLUME BUILDER/MANEJO DE VOXELS VOLUME BUILDER INPUT TYPE/VOLUME MESHER/RECONSTRUCCION Y OPERACIÓN DE MALLA VOLUMÉTRICA

• MODULO 10 REDSHIFT/SHADERS

FUNDAMENTOS TÉCNICOS PRINCIPIOS DEL RENDER FÍSICO/CONCEPTOS PBR/RENDER EN TIEMPO REAL CARACTERÍSTICAS Y SETTINGS GENERALES CONFIGURACIONES Y SETTINGS EN REDSHIFT/PROGRESSIVE PASSES/AUTOMATIC SAMPLING/DENOISE TEXTURAS REDSHIFT 01 CONFIGURACIONES Y CONCEPTOS DE TEXTURAS PBR/USO DE NODOS PARA CONSTRUCCIÓN DE TEXTURAS TEXTURAS REDSHIFT 02 CONFIGURACION DE CANALES EN RS MATERIALS/DIFFUSE/REFLECTIONS/ROUGHNESS/ETC ILUMINACIÓN EN REDSHIFT SETTINGS DE LUCES EN REDSHIFT/RS AREA LIGHT CÁMARAS EN REDSHIFT SETTINGS DE CÁMARAS RS/BOKEH/DISTORTION/LUTS EN RS AOVY Y CONFIGURACIONES SETTINGS GENERALES Y USOS DE LOS AOVY TALLER DE RENDER AVANZADO CON RS

• MODULO 11 UV MAP

UVW MAP EN CINEMA 4D SETTINGS GENERALES/UV LAYOUT/CREACION DE UVS TEXTURE UV EDITOR/UV MANAGER AUTOMATIC UV/RELAX UV/PROJECTION/EXPORTACIÓN Y USO DE UV EN TEXTURAS

• MODULO 12 HAIR

FUNDAMENTOS DE PELO CONFIGURACIONES GENERALES DE HAIR/GUIDES VS HAIR/QUE ES EL ROOT/ROOT MODE SETTINGS DE HAIR CONFIGURACIONES DE HAIR POR SELECCIÓN/HAIR MODES/HAIR TOOLS/GROOM TOOLS SETTINGS TEXTURA HAIR HAIR MATERIAL/COLOR/BACKLIT/SPECULAR/TRANSPARENCY/THICKNESS TALLER APLICACIONES DE PELO

• MODULO 13 CAMARAS LUCES

SETTINGS GENERALES DE CÁMARAS TRABAJO Y LOOKS DE CÁMARAS (REDSHIFT)

• MODULO 14 MOTION TRACK

MOTION TRACKER EN CINEMA 4D CONFIGURACIÓN GENERAL TRACKING/CONSTRAINT PARA TRACKING OBJECT TRACKER EN CINEMA 4D CONFIGURACIÓN Y USOS PRÁCTICOS DEL OBJECT TRACK TALLER DE INTEGRACIÓN



NUCLEO

EL BOOTCAMP CREATIVO

@nucleoesuela



nucleoesuela.cl

DIRECCIÓN | SANTA MAGDALENA 75 OFICINA 903, PROVIDENCIA. SANTIAGO | contacto@nucleoesuela.cl