

Nombre: CINEMA 4D PARA GRAFISTAS, ILUSTRADORES Y DISEÑADORES

Nº horas: 35

Nº alum.: 16

Inicio: 26/11/18

Fin: 04/12/18

Horario: 9 a 14 h

Lugar: ZARAGOZA

La inscripción sólo se realiza rellenando en Internet la ficha de inscripción:

Inscripción finalizada

El plazo de inscripción se cerrará unos 20 días antes del comienzo previsto del curso. Se realizará una selección previa de los alumnos (en el día y hora publicados en nuestra web), en la que se valorarán los resultados de la prueba y el currículum. [Condiciones de inscripción.](#)

A QUIÉN VA DIRIGIDO:

Trabajadores ocupados o desempleados en la Comunidad Autónoma de Aragón. De manera específica, grafistas, ilustradores y diseñadores con conocimientos previos en 2D (Illustrator, Photoshop).

OTROS CURSOS QUE TE PUEDEN INTERESAR:

- [18/0999.037 – Ilustración publicitaria con Illustrator CC](#)
- [18/0999.048 – Jornada Diseño de tipografías](#)
- [18/0999.047 – Jornada Fotografía y CGI; creando un mundo de fantasía](#)

FINALIDAD:

Formar de manera actualizada a profesionales del sector audiovisual para su inmediata adecuación laboral.

OBJETIVOS:

Primer acercamiento al mundo del 3D como apoyo al grafismo, el diseño y la ilustración.
Aprender las herramientas básicas de modelado, texturizado, iluminación y animación con Cinema 4D.

PROFESORADO:

Cristóbal Vila es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona, con la especialidad de Diseño Gráfico en Industrial, y con 30 años de experiencia profesional.

Ha trabajado como diseñador gráfico y director de arte en varios estudios y agencias de publicidad de Barcelona y Zaragoza.

Desde 2006 desarrolla su actividad como freelance dentro del campo de la ilustración y animación 3D bajo el alias "[Etereastudios](#)", realizando encargos profesionales para varias compañías nacionales e internacionales.

Compagina esa labor más "comercial" con sus propios proyectos de animación, mucho más personales, que comparte en su web y considera algo fundamental para el continuo aprendizaje y desarrollo profesional.

Desde 2005 ha estado implicado en diferentes actividades docentes, en forma de charlas y cursos puntuales.

Ha utilizado Cinema 4D desde 2005, cuando lo empleó por primera vez en su animación "Isfahan".

EQUIPAMIENTO:

16 equipos AMD Ryzen 7. 16 GB de RAM
Tarjeta gráfica MSI GeForce GTX 1080 TiGaming x11g
Aula con proyector Full HD Optoma y sonido inalámbrico
Suite de Adobe (Illustrator/Photoshop/AfterEffects) y Cinema 4D v19

PROGRAMA COMPLETO:

- Comprensión general de la interface, herramientas de navegación 3D.
- Objeto vs Componente (Vertex, Edge, Polys). Herramientas básicas de modelado poligonal. Entender la Subdivisión SDS.
- Importación y uso herramientas de splines para crear geometría procedural.

Ficha de curso

- Deformadores básicos de geometría (Bend, Twist, Bulge, FFD, Bevel, Morph...)
- Texturizado. Entender los materiales y los diferentes canales de shading (Diffuse, Bump, Specular, Transparency...)
- Herramientas y conceptos básicos de animación (línea de tiempo, keyframes, curvas...). Intro a Mograph y Xpresso.
- Cámaras e Iluminación. Tipos de luces y sombras. Global Illumination. HDRI Lighting.
- Renderizado, conceptos básicos. Preparar para postproducción en Photoshop y composición en After Effects.