

# TEMARIO

## SESIÓN 1

### INTRODUCCIÓN Y CONCEPTOS GENERALES

- Interfaz de usuario
- Configuración del espacio de trabajo
- Ejes X, Y, Z - coordinate system
- Uso de la cámara, pan, zoom, rotate
- Uso de herramientas, move, scale, rotate
- Uso de create menú
- Uso del viewport y sus opciones (vistas ortogonales)
- Uso de manajadores
- Importar y exportar archivos (ai, 3ds, fbx, obj)
- Guardar archivos y proyecto con assets

## SESIÓN 2

### MODELADO POLIGONAL

- Uso de herramientas para la creación y edición de splines
- Importar splines desde Illustrator
- Creación de textos 3d
- Creación de superficies 3d
- Creación y edición de objetos 3d
- Herramientas de edición de polígonos
- Uso de los modeling y deformer objects
- Introducción a 3d sculpt

## SESIÓN 3

### ILUMINACIÓN Y SOMBREADO

- Render en picture view
- Opciones de render en el viewport
- Render region
- IRR (interective render region)
- Tipos de luces y sombras

## SESIÓN 4

### TEXTURAS Y MATERIALES

- Propiedades de los materiales
- Tipos de texturas
- Uso de texturas procedurales
- Layer texture
- Scan textures
- PBR substance materials
- Introducción a UV mapping
- Creación de Uvs y mapeo de textura

## SESIÓN 5

### REPRESENTACIONES (RENDER)

- Seteos de render
- Configurar el archivo para salida
- Uso de los principales effects (ao, gi)
- Uso y creación de multi-pass (pases de render)
- Aplicación de pases de render

## SESIÓN 6

### MÓDULO MOGRAPH FUNDAMENTAL

- Tipos de objetos mograph
- Efectores para objetos mograph
- Combinación de efectores

## SESIÓN 7

### ANIMACIÓN DE ESCENAS 3D

- Conceptos básicos de animación
- Línea de tiempos: fotogramas clave y curvas de animación
- Ajuste de curvas en Cinema 4D
- Uso de controladores base de animación

## SESIÓN 8

### FORMATOS DE SALIDA

- Tipos de exportación y salida
- Proyecto final

los contenidos indicados en este temario son una guía diseñada para el correcto desarrollo de las actividades de capacitación y su completo desarrollo dependerá del nivel de los participantes, por lo que pueden sufrir modificaciones durante el desarrollo del curso



#RENDERING  
#ANIMACIÓN3D  
#3DMODELING