

Be + Be Pro

Maxon Cinema 4D R20
TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

Maxon Cinema 4D

TEXTURIZADO E ILUMINACIÓN

En este curso aprenderás técnicas avanzadas de iluminación y texturizado que podrán ser usados en cualquier situación. Además usaras distintas técnicas que te ayudarán a crear un mejor acabado al momento de renderizar y como proyecto final realizarás una escena personal.

Duración: 48 horas

Requisitos: Maxon Certified BASIC Training

Programas a usar: Cinema 4D, Octane Render, Substance Painter, Illustrator, Photoshop

Temario:

- UVs y Ruidos
- Iluminación y Cámaras
- Materiales
- Configurando y Optimizando Octane Render
- Escena Barra de Chocolate
- Escena Latas Packaging
- Escena Yogurt Mockup 3D
- Escena Botella (cerveza modelo)
- Escena interior
- Escena exterior
- Introducción a Substance Painter
- PBR
- Escena Meat & Greet



UVs y Ruidos

- Entendiendo las UV.
- Resolviendo problemas comunes.
- Generando mapas UV.
- Proyecciones y Técnicas.
- Body Painting.
- Trabajando con capas.

Iluminación y Cámaras

- Analizando referencias de iluminación.
- Tipos de luces.
- Camera Imager.
- Efectos de luces y cámaras.
- Iluminando bodegones.

Materiales

- Analizando referencias.
- Clasificación de materiales.
- Configurando y Entendiendo Materiales.
- Entendiendo el Editor de Nodos.
- Añadiendo imperfecciones.
- Mezclando materiales usando Mix Material.

Configurando y Optimizando Octane Render

- Analizando y Diferenciando diferentes Modos y GI de Render.
- Profundidad en Difuse, Glossy y Specular.
- Acortando tiempos de render.
- Optimizando C4D Shaders.
- Optimizando Luces.

Escena Barra de Chocolate

- Analizando referencias.
- Aplicando Detalles.
- Baking.
- Preparando luces para estudio fotográfico.
- Aplicando materiales e imperfecciones.

Escena Latas Packaging

- Analizando Referencias.
- Separando Colores en Illustrator.
- Separando Canales en Photoshop.
- Profundizando Editor de Nodos.
- Usando Mix Material.

AVANCE DE ESCENA PERSONAL

Escena Botella (cerveza modelo)

- Examinando referencias.
- Octane Scatter.
- Separando colores en Illustrator.
- Separando Canales en Photoshop.
- Usando Mix Material.

Escena interior

- Analizando referencias.
- Preparando HDRI Sky.
- Aplicando materiales.
- Entendiendo materiales Portal.
- Usando luces de refuerzo.

Escena exterior

- Analizando referencias.
- Preparando HDRI Sky.
- Aplicando materiales.
- Usando luces de refuerzo.

Introducción a Substance Painter

- Entendiendo la interfaz.
- Canales y tipos de materiales.
- Qué son las SmartMask.
- Carpetas y flujo de trabajo.
- Importando recursos.
- Pintado selectivo con máscaras simples.

PBR


- Qué es PBR.
- Canales de Exportación.
- Exportar e Importar de Substance a Cinema.
- Reajustes de materiales en Octane.

Escena Meat & Greet

- Generando UV.
- Preparar y exportar escena a Substance Painter.
- Generando Imperfecciones.
- Añadiendo Detalles.
- Exportando texturas PBR.
- Importando escena a Cinema con Octane.





 (01) 321 1000

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe