

TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO DIGITAL

Horarios:

Lunes a Jueves
(+algún viernes)

Mañanas
09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

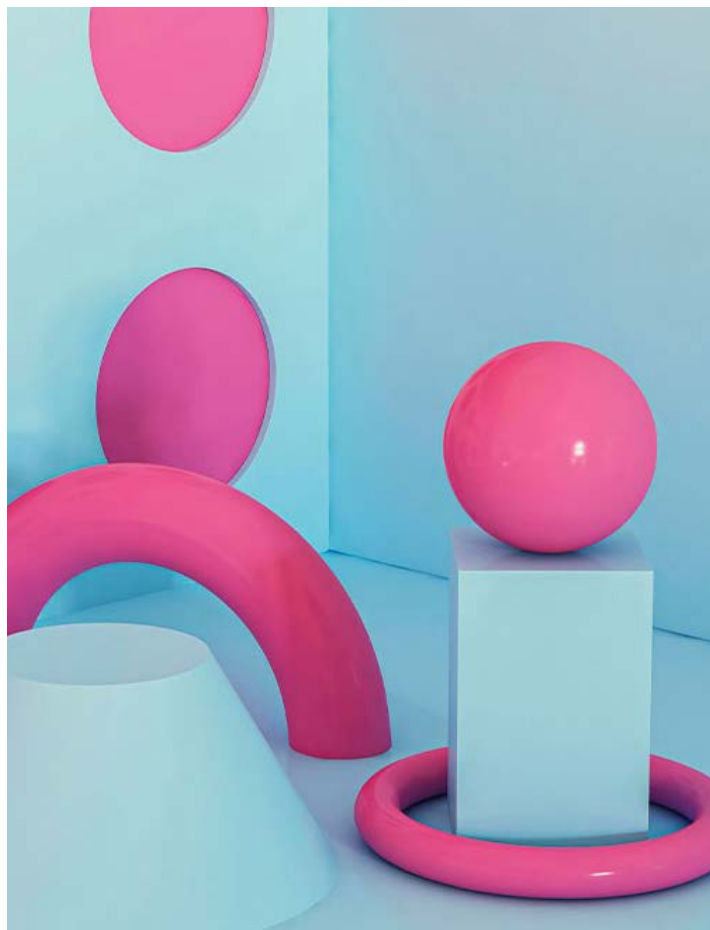
Tardes
16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

Consulta precio, ofertas y
promociones actuales en

info@cei.es
www.cei.es

Pide cita [aquí](#)
con un asesor de estudios

CEI.



900 H. (15 meses)

700 H. Presencial/Online + 200 H. Proyecto final

* El contenido de este programa es orientativo,
pudiendo variar el mismo por razones de actua-
lización o modificación de los contenidos.

OBJETIVOS

¿Quieres convertirte en un completo diseñador digital? Diseña tu Futuro ® con CEI: Escuela de Diseño y Marketing.

Con el Título Superior en Diseño Digital aprenderás a dominar cualquier faceta del diseño digital y multimedia, teórica y práctica, gracias a los cinco módulos que contempla este título superior: Diseño Gráfico, Producción Gráfica y Creatividad aplicada al Diseño, Diseño de Interiores, Edición y Postproducción de Vídeo Digital (VFX) y 3D Motion Design con Cinema 4D.

¿Qué conocimientos se adquieren en estos 5 módulos del programa académico del Título Superior de Diseño Digital? Muy brevemente podríamos decir que en este título superior aprenderemos: Diseño publicitario e identidad corporativa (Adobe Illustrator), tratamiento y retoque digital de las imágenes (Adobe Photoshop), diseño editorial (Adobe InDesign), procesos creativos (búsqueda de ideas, actitud creativa, etc), tipografías aplicadas al diseño (maridajes tipográficos, tipos de fuentes, etc), diseño de interiores (Autodesk Autocad, Revit/SketchUP, Twinmotion), diseño de packaging, identidad corporativa (manuales de identidad, aplicaciones, branding), acabados especiales (gramajes, tintas especiales, troquelados, etc), tipos de formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG), psicología del color, lenguaje visual (pictogramas y otros ejemplos aplicados en diseño), edición de vídeo digital (Adobe Premiere), postproducción (Adobe After Effects), 3D motion design (Cinema 4D), tipos de impresión (pequeño y gran formato), entre otros.



OFICIAL

Nuestra escuela es un **centro de formación oficial** de **Adobe**. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita esta compañía y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.

CEI es uno de los pocos **Centros de Formación Autorizados** por **Apple** en España. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información.

Autodesk confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia **Autodesk Authorized Training Center**. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad en entornos relacionados con el diseño de interiores, la arquitectura BIM y el desarrollo de videojuegos.

Con este acuerdo, nuestra escuela se convierte en **Maxon Training Provider** y se consolida como centro de formación oficial y de referencia de Cinema 4D en España.





LA ESCUELA

CEI -Centro de Estudios de Innovación- es una escuela de diseño digital del siglo XXI, fundada en el año 1991. Somos un **centro de formación oficial** de Adobe, Apple, Autodesk, Maxon y Google Partner, especializado en el sector del diseño y marketing digital, con sedes en Madrid y Sevilla. Nuestros cursos, bootcamps, masters y títulos superiores se desarrollan en seis áreas: diseño gráfico, desarrollo web, marketing digital, edición y postproducción de vídeo digital (VFX) y motion graphics, diseño de interiores y arquitectura y videojuegos.

Ahora sabemos que acertamos cuando, en **1991**, apostamos por una enseñanza de calidad como escuela de diseño. Nuestra máxima fue, es y seguirá siendo que, el alumno, cuando acabe el periodo lectivo, maneje a la perfección las técnicas impartidas durante su formación. Por esto, la inmensa mayoría de los miles de alumnos que han pasado por nuestras aulas se han incorporado al mercado de trabajo o han mejorado sus condiciones laborales tras terminar sus estudios en CEI: Escuela de Diseño y Marketing.

Con más de **30 años** en el sector, más de **20.000 alumnos** formados y un equipo de profesionales altamente cualificados, CEI pretende potenciar las habilidades de sus alumnos adaptándose constantemente a las fuertes exigencias del mercado laboral de todo el mundo. Es por todo ello que nuestra Escuela ha sido galardonada, en los últimos años, por los Premios Excelencia Educativa como **Mejor Centro de Formación Presencial, Mejor Programa Educativo para Inserción Profesional, Mejor Web de Centro de Formación Presencial y Mejor Centro de Formación Profesional.**

PROGRAMA

- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Producción gráfica
- Creatividad aplicada al diseño
- Niveles de actuación
- Espacio
- Sistemas de representación.
Campo de conocimiento instrumental
- Materialidad
- Recursos
- Espacio interior equipado
- Edición de vídeo: Adobe Premiere
- Composición de vídeo y *Motion Design*: After Effects
- Modelado, esculpido e iluminación en C4D
- Materiales, pintado y texturizado con Redshift
- Animación, Mograph y “*riggeado*” mecánico y orgánico
- Render hiperrealista y composición





MÓDULO

DISEÑO GRÁFICO (ADOBE TOOLS)

01 ADOBE ILLUSTRATOR

- Modos y perfiles de color
- Espacio de trabajo
- Formas básicas
- Propiedades de objeto: Trazos y Rellenos
- Herramientas de Selección
- Muestras/Color
- Temas de color mediante reglas de armonías de color
- Degradado lineal, radial y de forma libre
- Mesas de trabajo
- Capas
- Grupos
- Motivos y editor avanzado de Motivos
- Modo de aislamiento de objetos
- Panel Apariencia
- Transformaciones
- Alinear y distribuir
- Buscatrazos

- La pluma
- El lápiz
- Pinceles: caligráfico/dispersión/arte/cerdas/motivo
- Herramienta Anchura/Perfil de anchura variable de trazo
- Texto/Texto de área/Texto en trazado
- Borrador/Tijeras/Cuchilla
- Expandir/Rasterizar
- Pintura interactiva
- Herramienta Shaper
- Creador de formas
- Distorsión de envoltorio/malla/objeto superior
- Herramienta Fusión
- Estilos gráficos
- Símbolos
- Insertar imágenes
- Calco de imagen
- Cuadrícula de perspectiva
- Transparencia y máscaras
- Máscara de recorte
- Malla de degradado
- Efectos: Efectos de Illustrator/Photoshop
- Efecto 3D
- Empaquetado, impresión y salida

02 ADOBE PHOTOSHOP

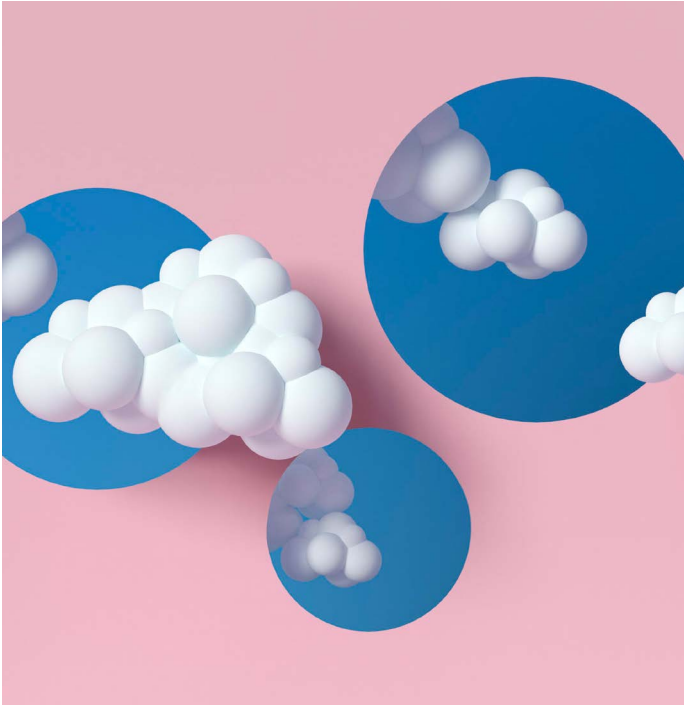
- Modos de color
- Espacios de trabajo
- El píxel
- Capas
- Herramientas de selección geométrica
- Herramientas de selección a mano alzada
- Herramientas de selección automática
- Selectores de color y muestras
- Bote de pintura
- Degradados

- Transformaciones
- Objeto inteligente
- Modos de fusión
- Pinceles y dinámicas de pincel
- Técnicas de ilustración y coloreado digital
- Cuentagotas
- El lápiz
- Tapón de clonar
- Parches y pinceles correctores
- Ajustes de imagen
- Ajustes de imagen con Camera Raw
- Tonos HDR
- Capas de relleno y ajuste
- Escala según el contenido
- Rellenar según contenido
- La pluma
- Capas de trazado
- Capas de forma
- Capas de texto
- Máscara rápida
- Máscaras de recorte
- Máscaras de capa bitmap y vectoriales
- Selección avanzada con gama de colores
- Filtros
- Filtros inteligentes
- Neural Filters
- Automatización de tareas
- Canales
- Uso de tintas planas con Duotono y Multicanal
- Impresión y salida

03 ADOBE INDESIGN

- Documento/Libro/Biblioteca
- Páginas y pliegos
- Espacio de trabajo
- Márgenes y columnas
- Reglas

- Guías y cuadrículas (retícula)
- Muestras de color
- Herramientas de creación vectorial
- Capas
- Cajas de imagen
- Encajes
- Transformación
- Alineaciones
- Efectos
- Estilos de objeto
- Panel Vínculos
- Preparación de imágenes para maquetación
- Herramientas recopilar y colocar contenido
- Páginas maestras
- Cajas de texto
- Herramientas de Texto y Tipografía
- Opciones de carácter
- Opciones de párrafo
- Estilos de texto
- Tabulaciones y tablas
- Ceñido de texto
- Objetos anclados
- Notas a pie de página
- Composición editorial y uso de retículas
- Editor de artículos
- Paginado automático
- Elementos interactivos, hipervínculos y referencias cruzadas
- Previsualización de separaciones y acoplamiento
- Comprobación preliminar
- Empaquetado
- Impresión y salida



MÓDULO

PRODUCCIÓN GRÁFICA Y CREATIVIDAD

01 PRODUCCIÓN GRÁFICA

- Introducción
- ¿Qué es el diseño?
- Definición de “proyecto gráfico”
- Los procesos de producción gráfica
- Historia del diseño
- Lenguaje visual
- Elementos del diseño
- Composición
- El color (la naturaleza del color, psicología del color, modos de color)
- La imagen digital
- Formatos (PDF, PDF.X, TIFF, EPS, GIF, PNG, JPEG)
- Tipos de impresión
- Acabados y ejemplos
- Diseño para gran formato

02 CREATIVIDAD APLICADA AL DISEÑO

- Introducción
- Comunicación visual (transmitir a través de una imagen)
- Conceptos de creatividad y actitud creativa
- El proceso creativo en el entorno del diseño gráfico
- Procesos creativos (brainstorming, moodboards, etc.)
- Tipografías (clasificación y combinaciones tipográficas)
- Tipografía aplicada al diseño (Truetype, Opentype)
- Estrategias de marca, manual de identidad, aplicaciones, papelería corporativa, etc.
- Identidad corporativa (proceso de creación de una marca)
- Métodos de búsqueda de ideas
- Teoría básica de packaging
- El color en el packaging (ejemplos)
- Ejercicios creativos
- Teoría básica de maquetación
- Tipos de papeles, acabados, gramajes, tintas especiales, troquelados, etc. (ejemplos)
- Tutorización del proyecto final



MÓDULO

DISEÑO DE INTERIORES CON AUTODESK AUTOCAD, SKETCHUP Y TWINMOTION

01 NIVELES DE ACTUACIÓN

Objetivo particular: acercar y examinar, como primera aproximación, el paso a paso de un proyecto de interiores.

- Arquitectura de Interiores
- Proceso de Diseño
- Briefing
- Gestión del proyecto
- Fases del proyecto
- Presupuesto

02 ESPACIO

Objetivo particular: conocer las variables de interpretación para la transformación de espacios. Proceso de reflexión y exploración: percepción y espacio.

- Percepción y espacio
- Cualidades del espacio
- Forma espacial
- Principios de diseño
- Distribución de espacios

03 SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN. CAMPO DE CONOCIMIENTO INSTRUMENTAL

Objetivo particular: de la Idea al Proyecto.

Observar y reconocer la relación entre el objeto real, la percepción visual, abstracción geométrica y la representación gráfica, analógica y digital en el campo bidimensional y tridimensional. Transferencia e integración en el proceso de comunicación y diseño del proyecto arquitectónico.

- Representación gráfica
- Sistemas de dibujo
- Convenciones de dibujo
- Programa digital: AUTODESK AUTOCAD
- Programa digital: SKETCHUP
- Programa digital: TWINMOTION

04 MATERIALIDAD

Objetivo particular: valorar los diferentes recursos para modificar el carácter de los elementos arquitectónicos y como uno de los condicionantes de la expresión final de los objetos y del espacio.

- Color
- Materiales de acabado
- Nuevos materiales, nuevas tecnologías
- Texturas

- Estampados
- Luz natural
- Luz artificial
- Estilos decorativos

05 RECURSOS

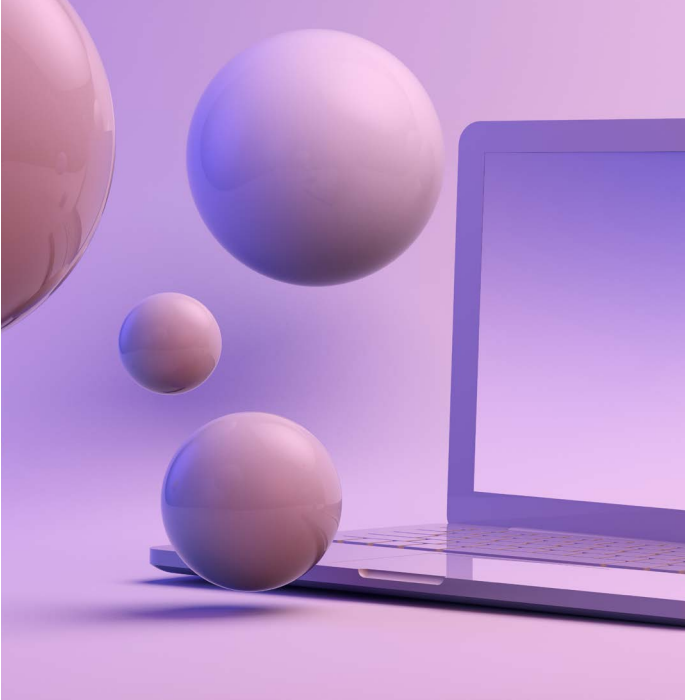
Objetivo particular: aportar un amplio abanico de información que puede resultar útil al diseñador, desde un resumen de estrategias de diseño sostenible hasta tips para recordar en el cotidiano.

- Interiorismo sostenible y comfortable
- Mobiliario
- Accesorios y exposición

06 ESPACIO INTERIOR EQUIPADO

Objetivo particular: Gestión de un proyecto de diseño.

- Aplicación de las variables proyectuales para la transformación de un espacio arquitectónico interior



MÓDULO

VFX-MOTION GRAPHICS

01 INTRODUCCIÓN A LA EDICIÓN DE VÍDEO EN ADOBE PREMIERE

- Presentación del curso, planteamiento de objetivos y primera toma de contacto con Adobe Premiere
- Comprensión del entorno de trabajo enfocado a la edición profesional de vídeo y al trabajo en equipos de post-producción multidisciplinares
- Configuración inicial de proyectos, resoluciones de trabajo y emisión actuales, tanto de rodaje como de emisión, cinematográficas y web (8K, 6K, 4K, 2K y FullHD)
- Diferencias y particularidades entre los sistemas de emisión europeos (PAL, SECAM), americanos (NTSC) y cinematográficos, así como como tasas de fotogramas, frecuencias de refresco y sistemas entrelazados para

emisión convencional

- Diferencias y particularidades entre la emisión convencional (TV-Fibra) vs. plataformas de Streaming (Netflix, Amazon...)
- Rol de montador-editor en el entorno audiovisual, la decisiva importancia de su función
- Flujo de trabajo con material real de emisión e introducción al montaje narrativo, herramientas básicas de edición y comprensión de la interfaz
- Introducción a las herramientas básicas de sonorización, la importancia decisiva del sonido
- Lenguaje narrativo audiovisual: explicación del Efecto Kuleshov como la base del montaje audiovisual
- Introducción al guion técnico; la terminología y semántica audiovisual
- Flujo de trabajo con material en bruto de rodaje y guion técnico, interpretación de éste
- Teoría del diseño, psicología del color y normas compositivas. La regla de Oro
- El camino de la especialización: dificultad ascendente y prácticas constantes. Realización integral de piezas reales de emisión con particularidades únicas en cada una de ellas y complejidad narrativa ascendente

Edición avanzada, narrativa audiovisual y teorías de montaje

- Flujo de trabajo avanzado en Premiere con múltiples secuencias y anidamientos
- Sincronización avanzada de sonido directo externo, sincronización manual vs. automática. La inconveniencia de los automatismos
- Tituladora integrada, rotulación y tipología de

subtitulados

- Trabajo con secuencias de imágenes y alfas (transparencias)
- Introducción a la corrección en ámbitos LUT y Gammas Logarítmicas. Color Lumetri (corrector de color integrado en Premiere y After Effects)
- Adobe DynamicLink: qué es y funcionalidades Sincronización entre los programas de la Suite Adobe mediante DynamicLink con Adobe Photoshop, flujo de trabajo con imágenes multicapa y animación bajo Premiere
- Introducción al sistema de keyframes, tipología y su creación y uso
- Masterización video-audio básica

Edición Broadcast. Flujos de edición en entornos profesionales de emisión y/publicitarios

- Flujo de trabajo con material de rodaje real en RAW 2K para emisión broadcast
- Corrección avanzada de color de material rodado con gama logarítmica, comprensión de ésta y ventajas
- Normas Emisión, que son, el por qué de su existencia y tipos en función de la plataforma
- Concepto Masterización para Emisión, códecs admitidos y requisitos técnicos necesarios y su motivación
- Edición y post-producción de sonido multipista. Efectos de sonido, conceto diseño de sonido, compresores, buses y masterización audio final multicanal
- Masterización final en formato XDCam HD (que es el formato de emisión actual de todos los canales de emisión nacional). Implicaciones a nivel de imagen, códecs, canales y volúmenes audio en entornos broadcast
- Flujo de trabajo para múltiples masterizados y plataformas: DCP (Digital Cinema Profile), Emisión, Web, Móvil, etc., mediante Adobe Media Encoder

02 COMPOSICIÓN, VFX Y MOTION GRAPHICS EN ADOBE AFTER EFFECTS

Introducción a Adobe After Effects y a la composición multicapa o **matte painting**

- ¿Qué es la postproducción o composición de vídeo? Introducción a After Effects, su interfaz y sus particularidades
- Comprensión básica del sistema de capas y el Motion Desing
- Dinamic link con Adobe Premiere. Ventajas y desventajas del link dinámico en entornos de producción reales
- Fundamentos de la postproducción del video y creación de Matte Paintings (generación de entornos virtuales multicapa). Composición de fondos para piezas publicitarias reales de emisión
- Introducción a los keyframes de After Effects, tipología, similitudes y diferencias con Premiere
- Trackeo (seguimiento elementos y/o cámaras) básico de entornos en After Effects
- Trabajo con precomposiciones y la necesidad y conveniencia de éstas
- Integración de chroma keys reales de emisión bajo Keylight
- Estudio de los diferentes métodos de incrustación, así como de los diferentes tipos de mattes
- Trackeo avanzado de cámara con "Camera Tracker" de After Effects
- Flujo de trabajo con trackeos 3D en entornos 2D: capas 3D
- Composición avanzada y generación de fondos multicapa
- Composición avanzada multicapa de VFX 2D,

integración FX (explosiones, disparos, cambios cartelerías...)

- Profundización en el sistema de keyframes de After Effects: interpolados y splines
- Flujos de trabajo y comprensión de las máscaras y la rotoscopia con material de producciones reales
- Plugins nativos de After Effects: qué son y tipología
- Módulos de salida del After Effects, el render
- Exportación integrada en entornos de producción reales

Motion desing 2D en After Effects

- Qué es el motion desing. Introducción al motion graphics complejo en 2D
- Teoría de la composición de imagen, la "Regla de Oro" y la "Sección Aurea"
- Teoría y psicología del Color
- Diferencias entre imágenes vectoriales e imágenes rasterizadas: ventajas del vector. Integración con Adobe Illustrator
- Animación avanzada mediante keyframes: el editor gráfico y las curvas polimodales. Las curvas de animación como elemento principal para creación de animaciones
- Flujos de trabajo con la herramienta de texto, sus efectos intrínsecos, así como los de las herramientas de formas vectoriales y sus amplias posibilidades
- Conceptualización del motion desing: el storyboard
- Por qué es necesario tener las ideas claras
- Link dinámico entre After Effects y Adobe Illustrator y Photoshop
- Importación de logos vectoriales e imágenes multicapa
- La precomposición como herramienta principal del animador
- La animación dentro de la animación
- Principales herramientas y plugins 2D

- Elaboración exclusiva de un proyecto de motion graphics 2D desde cero, de su conceptualización, su desarrollo (búsqueda, recopilación y generación de recursos), su ejecución completa y su masterización final, incluida la sonorización

Motion desing 3D en After Effects

- Profundización en el sistema 3D de After Effects (cámaras, luces, visores)
- Particularidades, complejidades y ventajas del espacio tridimensional en After Effects
- Capas 3D: propiedades
- La cámara en el espacio tridimensional
- Creación y configuración de luces
- Modos de visualización del espacio 3D
- Uso avanzado de plugins en After Effects en entornos 3D: plugins 3D en capas 2D
- Matte Paintings avanzados
- Plugins de terceros, visión general de los plugins (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects
- Scripts de terceros, visión general de los scripts (su instalación y funcionamiento general) diseñados como añadidos a After Effects

manipulación de Objetos

- Jerarquías de objetos e introducción a las etiquetas del panel de objetos
- Creación de materiales básicos en Cinema 4D. Texturado procedural básico y sistema de canales
- Trabajo con imágenes con alfa
- Modelado y texturado enfocado al Motion Graphics. Modelado de logo con primitivas y splines
- Introducción al Mograph en Cinema 4D, el sistema de Motion Graphics 3D por excelencia. Motext, herramienta de generación de texto, clonadores y fractura
- Introducción a los efectos de manipulación espacial y animación: Mograph
- Introducción a la iluminación, luces principales, iluminación hdri (y comprensión de ésta)
- Trabajo y manipulación con cámaras, comprensión del "timeline" y de la generación de keyframes

CINEWARE VS RENDER

Composición final After Effects

03 INTRODUCCIÓN A CINEMA 4D R20

Introducción a la nueva versión del Cinema 4D R24

- Interfaz básica cinema 4D, comprensión y navegación de ésta y configuración de inicial de proyectos (fps, escala global)
- Comprensión de las herramientas de modelado básico de primitivos y splines enfocado a el Motion Design
- Herramientas básicas de transformación y



MÓDULO CINEMA 4D

01 INTRODUCCIÓN AL 3D: MODELADO BÁSICO

- Presentación del curso, planteamiento, objetivos y primera toma de contacto con Cinema 4D. CGI y *Motion Graphics* en entornos 3D
- Comprensión de la interfaz del *software* y configuraciones iniciales del proyecto
- Tipología de vistas de la escena, sistema de vistas y diferentes proyecciones cámara
- Modelado básico de primitivos, generación de *splines* (trazados) y manipulación de los mismos, así como importación de archivos de Adobe Illustrator
- Generadores de volumen vectorial
- Herramientas de desplazamiento, escala y rotación
- Subdivisión de objetos primitivos y “hacer editable un objeto”, objeto paramétrico vs. Poligonal

- Herramientas de selección y tipologías de selección (puntos, aristas, caras...)
- Introducción al modelado poligonal básico
- Modelado avanzado con subdivisión de Superficie
- Deformadores de geometría, funcionalidad, uso y tipología
- Sistema de jerarquía y etiquetas (qué son, tipología y su funcionalidad en función de la disciplina)
- Gestor de objetos y gestor de atributos
- Sistema de capas, funcionalidad, necesidad y uso

02 ILUMINACIÓN Y MATERIALES REDSHIFT

- Sistemas de iluminación en Cinema 4D: tipologías de luces, cielo físico y *"dome lights"*
- Motores de *Render* nativos C4D, diferencias, conveniencias y limitaciones/virtudes.
- Esquemas de iluminación de estudio, modelos de iluminación más comunes
- Cámaras REDSHIFT. Tipología, sensores fotográficos y cinematográficos más comunes (y sus implicaciones). Ópticas, distancia focal, N° F (diafragma) vs. N° T
- Profundidad de campo, *"Motion blur"* y *Antialiasing*
- Materiales base REDSHIFT
- Introducción a materiales nodales y PBR
- Conversores materiales

03 ANIMACIÓN CINEMA 4D

- Animación básica en Cinema 4D, *Keyframes* transformación vs Parámetros

- Generación de *keyframes*, manual vs. automático
- Definición de timeline. Hoja de Claves vs. F-Curve (edición Curvas)
- Manipulación y flujos de trabajo en animación

04 MOGRAPH. HERRAMIENTAS MOTION GRAPHICS

- *Motion Graphics* avanzado con el módulo "Mograph". Sistemas avanzados de animación
- Generadores Mograph: Clonadores, fracturadores, trazadores..
- Efectos "Mograph" aplicados al *Motion Graphics*
- Campos Cinema 4D. Uso, funcionalidad y su aplicado a Mograph

05 MOTION TRACKER C4D

- Trakeado (interpretación y traslación) de cámaras en C4D
- Integración de elementos 3D en escenas rodadas *"Live Action"*
- Reconstrucción escenarios para integración

06 FÍSICAS

- Sistemas *"Bullet"* (físicas Newtonianas). Cuerpos Dinámicos Vs Cuerpos Colisionadores
- Programación y gestión físicas
- Fracturador Voronoi C4D. Destruccións Cinema 4
- Cuerpos blandos y elásticos
- Uso de fuerzas

07 MODELADO Y ESCULPIDO MECÁNICO

- Modelado y texturado mecánico. Particularidades y Procesos
- Técnicas de modelado *Hard Surface* Vs *Box Modeling*. Peso SDS avanzado
- Esculpido en Cinema 4D. Entorno Esculpido en Cinema 4D (Entorno *Sculpt*) y sus limitaciones frente a *ZBrush* y *Zmesh*

08 PINTADO TEXTURAS Y MAPEADOS UV

- Entorno *Bodypaint 3D* para pintado de materiales. Limitaciones frente a Substance Painter
- Texturado avanzado mediante Mapeados UV
- Exportación Texturas e interacción con Adobe Photoshop
- Conversión materiales pintados nativos a REDSHIFT
- Texturado nodal avanzado Redshift

09 ANIMACIÓN Y "RIGGEADO" MECÁNICO

- *Riggeado* (sistema de control de animaciones complejas) mediante cadenas de IK
- Introducción a Xpresso (sistema de programación nativo C4D) y generación de controles de animación
- Limitadores y sistemas de fijado temporal y su interacción con las físicas

- Sistemas de partículas nativas C4D. Uso y limitaciones. *Plugins* alternativos

10 MODELADO Y TEXTURADO ORGÁNICO

- Modelado y texturado orgánico (personajes. Modelado mediante volúmenes Vs *Box Modeling*)
- Técnicas esculpido para orgánicos, mapeados UV y pintado
- *Subsurface Scattering* o Dispersión de Subsuperficie
- Limitadores y sistemas de fijado temporal y su interacción con las físicas
- Simulación y creación de materiales pelo
- Simulación y creación de materiales tela y vestimentas. Alternativas

11 ANIMACIÓN Y RIGGEADO ORGÁNICOS

- Introducción al objeto personaje. Animación tradicional manual
- *Riggeado* facial personajes. Métodos (juntas, PSR Morphs, *Clusters*). Rig facial mediante PSR Morphs
- Sistemas de Motion Capture. *Riggeado* mediante Mixamo. Aplicación (*Retarget*) archivos de *Motion Capture*
- Sistema de Movimiento C4D. Mezcla y manipulación archivos de *Motion Capture*

12 RENDER HIPERREALISTA Y COMPOSICIÓN

- Ajustes óptimos para el *render* hiperrealista en REDSHIFT
- Iluminación global, explicación y programación. Brute Force Vs Irradiance Caché
- Oclusión ambiental
- AOV´s y Cryptomatte, Multipase
- Composición avanzada final en After Effects (animaciones) y/o Photoshop (imágenes)
- Cineware, *dinamic link* After Effects-Cinema 4D (conveniencia y limitaciones)