Taller Lite TIPOT de iniciación al 3D con Cinema 4D-Lite

Lite TIPOT (Taller de Iniciación a la Producción de Objetos Tridimensionales con Cinema 4D-Lite) es una iniciativa abierta al estudiantado de todas las titulaciones ofertadas en la Facultad de Ciencias de la Información, así como al alumnado de las facultades de Informática y Bellas Artes, con el propósito de crear un espacio de encuentro interdisciplinar en torno a la animación 3D.

El 3D es una herramienta fundamental en la producción de largometrajes y cortometrajes de animación, la creación de efectos visuales (VFX), la planificación de rodajes, la creación de piezas de identidad corporativa para canales y plataformas, la visualización científica y arquitectónica, el desarrollo de videojuegos y la creación de entornos virtuales e interactivos.

El planteamiento introductorio y eminentemente práctico del taller permite al estudiantado familiarizarse con herramientas y procedimientos de aplicación directa en distintos campos profesionales, favoreciendo la adquisición de competencias complementarias a las desarrolladas en la enseñanza reglada.

El taller se desarrollará utilizando la versión “Lite” de Cinema 4D, uno de los programas más extendidos en el ámbito de la animación gráfica y que destaca por su facilidad de uso y su integración con After Effects, herramienta de referencia en composición y postproducción audiovisual.

Por otra parte, se contempla el uso de aplicaciones de inteligencia artificial generativa gratuitas para la creación de geometrías 3D y animación, de manera que los participantes puedan valorar hasta qué punto la introducción de la IA supone una drástica transformación de los procesos implicados en la creación de animación 3D y VFX.

Lite TIPOT se estructura en ocho sesiones de dos horas de duración siguiendo el siguiente programa:

Sesión 1 [20/01/2027- 2h]: Interfaz, set virtual, primitivas y operaciones básicas
Sesión 2 [27/01/2027- 2h]: Técnicas de modelado I: deformadores.
Sesión 3 [03/02/2027- 2h]: Técnicas de modelado II: generadores
Sesión 4 [10/02/2027- 2h]: Materiales y texturas
Sesión 5 [17/02/2027- 2h]: Iluminación, render e integración con After Effects.
Sesión 6 [03/03/2027- 2h]: Animación I: Keyframing y F-Curves
Sesión 7 [10/03/2027- 2h]: Animación II: Rigs de cámara
Sesión 8 [17/03/2027- 2h]: Creación de mallas 3D y animaciones mediante IA generativa

La actividad es gratuita y se prevé la posibilidad de solicitar el reconocimiento de 1 crédito ECTS. Las plazas son limitadas y la preinscripción obligatoria, a través del siguiente formulario:

https://forms.gle/4n78vdhDD9g557a67

Para cualquier consulta o ampliar información, contactar por email con la organización: raquelav@ucm.es

Raquel Ávila Muñoz

Departamento de Ciencias de la Comunicación Aplicada