

Curso de **MAXON CINEMA 4D**

eduMac[®]
DIGITAL ARTS SCHOOL



www.edumac.com.mx



AUTHORIZED
Training Center

Canon



Curso de MAXON CINEMA 4D

TEMARIO

MAXON CINEMA 4D | 42 h

INTRODUCCIÓN

Cinema 4D es una solución de software profesional de modelado, animación, simulación y renderizado 3D. Su conjunto de herramientas rápido, potente, flexible y estable hace que los flujos de trabajo 3D sean más accesibles y eficientes para el diseño, gráficos en movimiento, VFX, AR/MR/VR, desarrollo de juegos y todo tipo de profesionales de la visualización.

OBJETIVO

El dominio adecuado de las herramientas de Cinema 4D permitirá a los participantes mejorar sus habilidades, optimizar tiempos de ejecución y aumentar la calidad de su trabajo.

1. MODELACIÓN

- ♦ Manipulación de objetos tridimensionales
- ♦ Transformación de objetos: bidimensionales y tridimensionales
- ♦ Deformación de objetos

2. MODELACIÓN DE OBJETOS CON TRAZOS Y POLÍGONOS

- ♦ Herramientas de selección y deformadores de objetos
- ♦ Modelados de trazados con polígonos
- ♦ Figuras geométricas a través de N-gones
- ♦ División de polígonos por medio de cortes en el modelado para generar N-gones
- ♦ Malla de modelado y deformación tridimensional
- ♦ Modelado en 3D de textos

3. MATERIALES

- ♦ Color y pintura sobre el modelado tridimensional
- ♦ Texturas sobre el modelado, y texturas importadas de Photoshop

- ♦ Creación de un material o textura
- ♦ Mapas, trazado de mapeo UV (UV Mapping), con colores y texturas

4. INTEGRACIÓN EN EL ESPACIO

- ♦ Escenario en el plano tridimensional
- ♦ Objetos en la composición 3D
- ♦ Luces, diferentes tipos de luces en la composición del escenario 3D
- ♦ Manejo de luces y manipulación de escenas
- ♦ Sombras
- ♦ Implementación de sombras

5. CÁMARAS

- ♦ Aplicación de cámara a objetos
- ♦ Manejo de enfoques y desenfoques

6. RENDERIZADO

- ♦ Tamaño y formatos de resolución para diferentes medios
- ♦ Exportación del archivo renderizado Animación 3D

7. ANIMACIÓN

- ♦ Tiempos manejados en la timeline (línea de tiempo)

- ♦ Edición de fotogramas en la animación creada en Cinema 4D
- ♦ Animación por Morphs
- ♦ Framerate 1.5 Animación por keyframes
- ♦ Animación de Personajes y escenarios en 3D
- ♦ Sistema de huesos (Rigging)
- ♦ Animación de huesos
- ♦ Animaciones de cámara de forma individual
- ♦ Camera Track 2.5 Iluminación en el escenario de la envoltura tridimensional del personaje
- ♦ Animación de materiales y texturas
- ♦ Integración con otros medio, renderización y exportación
- ♦ Iluminación en medios internos (Cinema 4D)
- ♦ Iluminación en medios externos (After Effects/Photoshop)
- ♦ Flujos de trabajo 3.3 Renderización, formatos de vídeo e imagen y exportación
- ♦ Cineware (Integración con After Effects)