



Cinema 4D

Básico-intermedio

Temario

1. Explorar el entorno de Cinema 4D

- 1 Trabajar con las herramientas de navegación
- 2 Comprender varios términos de la interfaz
- 3 Trabajar con herramientas

2. Modelado básico

- 1 Trabajar con splines
- 2 Comprender las técnicas de modelado con splines
- 3 Crear geometría con generadores
- 4 Proyectos de modelado básico
- 5 Más proyectos con generadores y líneas

3. Introducción al modelado poligonal

- 1 Crear polígonos primitivos
- 2 Trabajar con varias herramientas de modelado poligonal
- 3 Proyectos prácticos de modelado poligonal

4. Materiales y texturas

- 1 Trabajar con el gestor de materiales
- 2 Usar Shaders
- 3 Aplicar texturas y colores a los objetos
- 4 Aplicar texturas a varios modelos

5. Iluminar

- 1 Agregar luces a una escena
- 2 Iluminar una escena

- 3 Agregar un mapa de sombras
- 4 Iluminar una escena nocturna
- 5 Utilizar luces infinitas y de área
- 6 Iluminar una escena interior
- 7 Usar oclusión ambiental

6. Cámaras en Cinema 4D

- 1 Fundamentos de las cámaras
- 2 Animar la cámara
- 3 Usar el objeto Stage
- 4 Animar la cámara usando rutas y objetivos
- 5 Renderizar la escena

7. Animación básica

- 1 Crear animación de fotogramas clave
- 2 Crear una animación de trazado
- 3 Trabajar con el panel Timeline
- 4 Animar cámaras usando rutas y targets

8. Renderizar

- 1 Comprender la iluminación global
- 2 Crear pases de render
- 3 Crear motivos cáusticos
- 4 Renderizar diferentes tipos de modelos

9. Animación gráfica con MoGraph

- 1 Clonadores y efectos

Características

Duración: 20 horas

Objetivo:

Aprender a crear elementos 3D, animar, iluminar, aplicar materiales, texturas y renderizar a través de lecciones basadas en proyectos.

Dirigido a:

Diseñadores, artistas gráficos, animadores, posproductores.

Requisitos:

Es conveniente, pero no excluyente tener un manejo básico de programas de fotografía y edición de video.

Cinema 4D Básico-intermedio

- 2 Crear texto con MoText
- 3 Usar selecciones con clonadores
- 4 Aplicar deformaciones con Effectors
- 5 Crear formas abstractas
- 6 Aplicar texturas al azar a los clones
- 7 Crear un mosaico
- 8 Crear un logo 3D
- 9 Crear animación con el objeto Fracture
- 10 Usar el objeto Tracer para crear trazados

10. Efectos visuales

- 1 Etiqueta de cuerpo rígido

- 2 Dinámica y mograph
- 3 Etiqueta de cuerpo blando
- 4 Motor cloth
- 5 Usar mapas de vértice
- 6 Dinámica de viento y ropa
- 7 Partículas y Pyrocluster

11. Usar MoGraph con dinámica

- 1 Modelar, texturizar
- 2 Animar con Mograph
- 3 Cámara, escenificación
- 4 Renderizado

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones pueden impartirse en las instalaciones del cliente o en modo virtual para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados o expertos en su área tecnológica.



Cinema 4D

Intermedio-avanzado

Temario

1. Modelado I - Modelar una pluma stylus

- 1 Modelar con Splines y el objeto Lathe
- 2 Modelar con Sub-Division Surface
- 3 Terminar el modelo
- 4 Iluminación especular y difusa
- 5 Filter Shader
- 6 Apilar etiquetas de textura
- 7 Proyección de texturas
- 8 Etiqueta de composición

2. Modelado II - Modelar para la animación gráfica

- 1 Usar splines
- 2 Controlar resolución y geometría
- 3 Crear líneas con base a la geometría
- 4 Crear curvas ramificadas
- 5 Depurar la geometría generada
- 6 Deformar la geometría booleana
- 7 Trabajar con pivotes
- 8 Usar la herramienta Pincel
- 9 Cerrar agujeros
- 10 Clonadores y arreglos
- 11 Reutilización de geometría
- 12 Trabajar con FFDs

3. Explorar splines

- 1 El objeto Sweep

- 2 Controlar Sweep Rotation y Scale

- 3 Spline Wrap Deformer

- 4 Objetos sobre splines

- 5 Graph UI

- 6 UV Mapping

- 7 Alinear a una etiqueta spline

- 8 Efecto Random

- 9 Animación en fotogramas clave

- 10 Deformar clones

- 11 Objeto instancia

4. Construir una identidad audiovisual a partir de un logo

- 1 Modelar el logo

- 2 El objeto Fracture

- 3 El objeto Boole

- 4 Cameras y el Objeto Stage

- 5 Delay Effector

- 6 Iluminación

- 7 Construir un domo de luz

- 8 Iluminar el logo

- 9 Materiales en R15, R16 y R17

- 12 Enviar a render

5. MoGraph en Cinema 4D

- 1 Comprender los clonadores

- 2 Explorar atributos de clonador

Características

Duración: 28 horas

Objetivo:

Aprender a crear modelos más sofisticados, adquirir un conocimiento profundo en las herramientas MoGraph, materiales e iluminación avanzada y crear productos de alto impacto visual combinando con After Effects para darle salida a medios televisivos u otros que sean de interés para el estudiante.

Dirigido a:

Diseñadores, artistas visuales, animadores gráficos, posproductores.

Requisitos:

Haber cursado Cinema 4D Básico-intermedio o conocimientos equivalentes.

Cinema 4D Intermedio-avanzado

- 3 Transformación y coordenadas de clones
- 4 Clonar en superficies y curvas
- 5 Trabajar con varios clonadores
- 6 Trabajar con Effectors
- 7 Utilizar MoGraph Shaders
- 8 Agregar dinámica
- 9 Utilizar objetos MoInstance
- 10 Usar MoGraph Tracer
- 11 Crear MoText

6. Referencia de MoGraph Effectors

- 1 La ficha MoGraph Effector
- 2 Ficha Parameter
- 3 Ficha Deformer
- 4 Ficha Falloff
- 5 Delay Effector
- 6 Formula Effector
- 7 Inheritance Effector
- 8 Random Effector
- 9 Shader Effector
- 10 Spline Effector
- 11 Step Effector
- 12 Target Effector
- 13 Time Effector
- 14 Volume Effector

7. Creación de un spot televisivo para deportes

- 1 Crear los paneles de madera para el fondo
- 2 Usar MoGraph para colocar y ordenar los paneles
- 3 Modelar los cajones
- 4 Usar MoGraph para colocación y orden aleatorio
- 5 Usar MoText
- 6 Agregar planos
- 7 Colocar los modelos
- 8 Crear y animar la cámara
- 9 Suavizar los movimientos con F-curves
- 10 Crear movimiento con un Effector Random
- 11 Crear texturas y materiales
- 12 Iluminar la toma
- 13 Agregar etiquetas Display
- 14 Crear contenedores para CINEWARE
- 15 Crear buffers de objeto para el multipass
- 16 Importar a After Effects
- 17 Colocar material de archivo precompuesto
- 18 Combinar reflejos y el buffer de objeto con modos
- 19 Alterar el tiempo y crear una animación para la entrada del clip
- 20 Agregar algunos efectos de Red Giant

Ventajas competitivas

- Nuestros cursos están diseñados para empezar a utilizar los programas desde la primera clase y lograr proyectos reales.
- En los cursos personalizados, nos ajustamos a los horarios y agenda del cliente. Las sesiones pueden impartirse en las instalaciones del cliente o en modo virtual para evitarle el traslado y poder atender sus necesidades específicas.
- Nuestros cursos están impartidos por instructores certificados o expertos en su área tecnológica.