

EXPERTO EN MODELADO 3D, RENDER Y ANIMACION PROFESIONAL CON CINEMA 4D BROADCAST

La animación en 3D es un ámbito en pleno desarrollo. El presente pack de materiales pretende sentar las bases del modelado, la animación y el renderizado, mediante la herramienta Cinema 4D Broadcast. A través del itinerario formativo, el alumnado podrá conocer la interfaz del software, copiar y alinear objetos, iluminarlos, animarlos y renderizarlos.

CONTENIDO DEL CURSO:

MODULO I. MODELADO

TEMA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

Introducción

Elementos de la interfaz

TEMA 2. ESCENAS

Trabajar con escenas

Importar y Exportar

Manipulación de visores

Vistas

Explorar escenas

Niveles de representación

TEMA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

Creación de primitivas

Propiedades de primitivas

TEMA 4. TRANSFORMACIONES

Seleccionar y ocultar objetos

Mover, Rotar y Escalar

Grupos y Protección

Conectar objetos

Hacer editable

TEMA 5. SPLINES

Splines primitivas

Propiedades de las splines

Splines a mano alzada

Edición de Splines

NURBS

TEMA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

Copiar objetos

Duplicar objetos

Matriz

Alinear objetos

TEMA 7. CAPAS

Creación y eliminación

Incluir objetos

Gestor de capas

TEMA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

Aplicación de deformadores

Deformadores I

Deformadores II

MODULO II. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

TEMA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

Materiales predefinidos

Editar materiales
Creación de materiales

TEMA 10. ILUMINACIÓN
Tipos de luces
Parámetros de luces

TEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA
Cámaras
Elementos de escena

MODULO III. ANIMACIÓN Y RENDERIZADO

TEMA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D
Paleta de tiempo
Animaciones automáticas
Animaciones manuales
Editar animaciones
Alinear trayectorias a formas Splines

TEMA 13. PARTÍCULAS
Emisor de partículas
Deformadores de partículas

TEMA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D
Renderizar escenas
Renderizar animaciones

TEMA 15. SUPUESTOS PRÁCTICOS
Supuesto Práctico 1. La interfaz de Cinema 4D
Supuesto Práctico 2. Escenas
Supuesto Práctico 3. Primitivas
Supuesto Práctico 4. Transformaciones
Supuesto Práctico 5. Splines
Supuesto Práctico 6. Copiar y Alinear
Supuesto Práctico 7. Capas
Supuesto Práctico 8. Deformadores
Supuesto Práctico 9. Materiales
Supuesto Práctico 10. Iluminación
Supuesto Práctico 11. Cámaras y elementos de escena
Supuesto Práctico 12. Animación
Supuesto Práctico 13. Partículas
Supuesto Práctico 14. Renderizado