

CURSO DE **CINEMA 4D**

180 H. (2-3 MESES)

El contenido de este programa es orientativo, pudiendo variar el mismo por razones de actualización o modificación de los contenidos.

CEI.

ESCUELA DE DISEÑO

OBJE- TIVOS

En la actualidad, Cinema 4D es la herramienta predilecta por agencias de publicidad y productoras audiovisuales para realizar cualquier diseño o proyecto en 3D. Desde 2015 se incluye en Adobe After Effects, lo que ha venido a potenciar aún más este hecho. Todas las empresas que elaboran diseños estáticos o en movimiento disponen de Cinema 4D como uno de sus valores más preciados.

Cinema 4D Release 20 pone nuevas y poderosas herramientas en las manos de los artistas del *motion graphics*, y da acceso al flujo de trabajo de VFX a todo el mundo.

Los diseñadores de videojuegos y profesionales de visualizaciones disfrutan de nuevas oportunidades, mientras las mejoras del flujo de trabajo, modelado, animación y *shaders* ayudan a cada artista de Cinema 4D a llegar a un nuevo nivel. Además, el flujo de trabajo con Adobe After Effects es cómodo y eficaz. Y la integración con Illustrator y Photoshop permite llevar las posibilidades del diseñador aún más lejos.

No tenemos ninguna duda. Cinema 4D es una herramienta perfecta para el *motion design*; capaz de aportar a tu flujo de trabajo ese aspecto tan característico que sólo consigue un experto en diseño 3D. Su concepción sencilla y versátil lo convierte en una de las herramientas más potentes y creativas del sector del diseño y audiovisual.

Con el Curso de Cinema 4D (Oficial de Maxon), y por el cual se otorgó a nuestra escuela la 1ª Insignia de toda Europa Maxon Training Provider for R18, el alumno adquirirá los conocimientos necesarios para diseñar animaciones y *motion graphics* para cine, televisión, publicidad... Desde el modelado básico a los materiales, el texturizado, la animación, el *mograph*, las dinámicas y partículas o la iluminación y el *render*, nuestra formación Oficial de Maxon Cinema 4D for R20 abarca todas y cada una de las posibilidades que ofrece este *software*, dotándote de la base necesaria para comenzar tu carrera en este apasionante campo del modelado 3D y el *motion graphics*.

INFOR- MACIÓN

3D Motion Design: Cinema 4D

DURACIÓN

180 H. Total

Presencial u *Online*

140 H. de Clases

Lunes a jueves
(+algún viernes)

40 H. Proyecto final

HORARIOS

MAÑANAS

09.00 - 12.00 H.
12.00 - 15.00 H.

TARDES

16.00 - 19.00 H.
19.00 - 22.00 H.

PRECIO

2.050 €

Consulta ofertas y
promociones actua-
les en

info@cei.es
www.cei.es

OFI- CIAL



AUTHORIZED
Training Center

Nuestra escuela es uno de los cinco centros **Adobe Authorized Training Center** de España. Este hecho demuestra que CEI ha cumplido con todas las exigencias que solicita Adobe y, asimismo, constituye una garantía de calidad para todos nuestros alumnos.



Authorized
Training Center

CEI es un Centro de Formación Autorizado por Apple. Por ello, nuestros alumnos podrán obtener la certificación profesional de Apple e impulsar su carrera en tecnologías del diseño y de la información, entornos empresariales y mercados B2B.



IBM confía en nosotros y por ello nos ha otorgado la insignia IBM Education Partner. Este sello premia a centros de enseñanza que mantienen y fomentan una formación de calidad.



Nuestra escuela se consolida como Centro de Formación de referencia de Maxon en España y nos convertimos en la 1ª escuela de Europa en ser Maxon Training Provider for R18.



CURSO

CINEMA
4D

01- MOTION GRAPHICS CON CINEMA 4D

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
- Modelado básico de primitivos, generación de splines (trazados) y manipulación de los mismos, así como importación de archivos de Adobe Illustrator
- Generadores de volumen
- Herramientas de desplazamiento, escala y rotación
- Uso y tipos de cámara y configuración de la misma en Cinema 4D
- Comprensión e implicaciones de las opciones de la misma (explicación de conceptos básicos fotográfica nivel de ópticas, tamaños, sensores y/o películas...)
- Animación básica en Cinema 4D
- Generación de *keyframes*, manual vs. automático
- Definición de *timeline*
- Subdivisión de objetos primitivos y "hacer editable un objeto"
- Herramientas de selección y tipologías de selección (puntos, aristas, caras...)
- Introducción al modelado básico: entorno "*Model*"
- Suavizado de geometría con el "*Nurbs*"
- Deformadores de geometría
- Uso de etiquetas (qué son y para qué se utilizan)
- Gestor de objetos y gestor de atributos
- Etiquetas y capas

Iluminación y materiales procedurales

- Sistemas de iluminación en Cinema 4D: tipologías de luces, cielo físico y HDRI
- Esquemas de iluminación de estudio
- Introducción al motor de *render* de Cinema 4D y la Iluminación global
- *Render* físico, profundidad de campo, "*Motion blur*" y Antialias
- Texturado procedural en Cinema 4D
- Definición de "*Shader*" y canales de los materiales *Motion Graphics*
- *Motion Graphics* avanzado con el módulo "Mograph"
- Clonadores, fracturadores y efectos "Mograph" aplicados al *Motion Graphics*

- Simulaciones físicas en Cinema 4D: facturador "Voronoi", cuerpos dinámicos y colisionadores
- Optimización y "Cacheado" dinámicos
- Simulación de partículas, manipuladores y asignación

Motion Tracker

- Trakeado de cámaras en C4D
- Integración de elementos 3D en escenas rodadas
- Composición escenas en AFX

Modelado mecánico

- Modelado y texturado mecánico
- Técnicas de modelado "*Hard Surface*"
- Simulaciones dinámicas en Cinema 4D: motores, conectores, muelles...
- *Bodypaint* 3D y mapeado UV
- Rigeado mecánico mediante Xpresso
- Exportación e importación de texturas en Photoshop

Modelado Orgánico

- Modelado y texturado de orgánicos
- Técnicas de modelado de personajes mediante la herramienta "Sculpt"
- Rigeado orgánico mediante IK y asignación de pesos
- Simulación de material de pelo y tejidos
- Aplicación de archivos de *Motion Capture* (captura de movimiento) sobre modelos orgánicos, su edición y manipulación

Render hiperrealista y composición

- Ajustes óptimos para el *render* hiperrealista, y ajustes precisos para la iluminación global
- Oclusión ambiental
- Exportación multipase y asignación de "*Buffer*"
- Composición avanzada final en After Effects (animaciones) y/o Photoshop (imágenes)
- Cineware, *dynamic link* After Effects-Cinema 4D

Introducción a los renderizadores por hardware

- Prorender nativo C4D, Redshift, Arnold... Ventajas e inconvenientes de estos motores de *render*, conocimientos necesarios y *hardware* necesario