

# 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 18 (for R18) 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 R18 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](mailto:info@cei.es)  
[www.cei.es](http://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 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 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*, *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

### Modelado mecánico

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

### 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

### 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