

CURSO ESPECIALIZADO DE CINEMA 4D STUDIO (ONLINE EN DIRECTO)

El curso tiene como finalidad la capacitación del alumno en el uso de la herramienta Cinema 4D Studio, proveyéndole de los conocimientos básicos tanto teóricos como prácticos.

Requisitos previos

1. Dominio de sistema operativo Mac o Windows.
2. Tener instalado Cinema 4D Studio.

TEMARIO

1. Introducción.

- Flujos de trabajo en Cinema 4D.
- Tipos de objeto.
- Trabajo con el histórico.
- Uso de jerarquías.
- Interfaz.
- Organización de espacios de trabajo.
- Trabajo sobre las vistas. Frente, perfil, perspectiva.
- Tipos de visualizaciones.
- Configuración de la ventana de vista.
- Operaciones básicas sobre objetos.
- Selección de objetos.
- Transformaciones básicas.
- Gestor de objetos y ventana de propiedades.

2. Modelado básico.

- Introducción a las splines.
- Tipos de splines.
- Importación desde otros programas .Illustrator.
- Introducción a los objetos nurb.
- Tipos de nurb.
- Trabajo y animación de nurbs.
- Introducción a los objetos poligonales.
- Primitivas poligonales.
- Selección y transformación de caras, aristas y vértices.
- Modificaciones sobre la estructura.

3. Composición.

- Materiales.
- Propiedades de los materiales.
- Gestión de materiales.
- Texturas.
- Tipos de textura.
- Uso de imágenes y video como textura.
- Uso de texturas procedurales.
- Composición de diferentes texturas. Textura de capa.
- Introducción a los diferentes tipos de proyección de textura.

4. Animación.

- Introducción a la animación.
- Uso y animación de deformadores.

5. Herramientas de mograph.

- Introducción a mograph.
- Tipos de objeto mograph. Objeto clonar, matriz, trazados, textos.
- Selecciones de mograph.
- Control de objetos de mograph.
- Tipos de efector.
- Combinación avanzada de efectores.

6. Simulaciones dinámicas y partículas.

- Simulaciones dinámicas.
- Configuración de cuerpos sólidos.
- Configuración de cuerpos blandos.
- Aplicación de dinámicas a objetos complejos para mograph.
- Simulación de partículas.
- Simulación de pelo.
- Uso de la etiqueta hair.
- Iluminación y render de las simulaciones hair.

7. Iluminación y render.

- Herramientas de iluminación.
- Tipos de luces.
- Tipos de sombra.
- Uso de rigs de iluminación prediseñados.
- Render.

- Configuración básica de salida.
- Efectos de render. Ambient occlusion, global illumination, depth of field.
- Render por capas y multipase.
- Uso de la etiqueta de composición.

8. Composición y montaje.

- Composición en Adobe After Effects.
- Importación de proyectos desde Cinema 4D. Uso de archivos AEC.
- Retoque final de color y render.
- Importación y gestión del materia.
- Acciones de edición sobre la línea de tiempo.
- Sonorización.
- Codificación y salida final.

Fechas y horarios: 2 clases a la semana de 2h 30m durante 7 semanas, mañanas, tardes o sábados según la disponibilidad de los alumnos.

Horas: 35 h.

Precio: 350€