

Be + Be pro

Maxon Cinema 4D
3D MODELING TECHNICS



Maxon Cinema 4D

3D MODELING TECHNICS

El curso de Cinema 4D te enseña todas las herramientas necesarias para generar objetos 3D.

A lo largo del curso aprenderás sobre modelado, texturizado de formas, iluminación, mographs y técnicas de render.





Módulo 1:

Fundamentos 3D

Conocimientos de cinema, modelado y texturizado de formas, generar proyectos con calidad de render para video y para formatos móviles.

Módulo 2:

Modelado

Conocimientos de cinema, en la producción de proyectos avanzados.



Módulo 1

The Fundamentals Modeling

Texture and Render

Interface, Objetos y Jerarquías

- El flujo de trabajo de cinema.
- Configuración de navegación y mouse.
- Acerca de la interface.
- Configuración de un proyecto.
- Entendiendo la importancia de la jerarquía de objetos.
- Comparando objetos activos y pasivos.
- Tipos de objetos.
- Seleccionando objetos.
- Creando un objetos con primitivas.

Modelando con poligonos y splines

- Acerca de puntos, borders y polígonos.
- Trabajar con las herramientas Knife, Extrude y Bridge.
- Conectando splines.
- Redondeando esquinas.
- Estruyendo trayectos de illustrator.
- Revisando el flujo de trabajo de modelado de polígonos y splines.
- Trabajando con NURBS.

Materiales Textura y Luces

- Comprensión de los canales de material.
- Aplicación de materiales por proyección.
- Limitación de materiales con etiquetas de selección.
- Texturizando texto.
- Uso de Falloff para limitar los efectos de las luces.
- Trabajo con luz visible o volumétrica.
- Pintura sobre objetos y texturas con pinceles en BodyPaint.
- Ocultar las costuras con pintura de proyección.

Cámaras de animación y deformadores

- ¿Qué es un fotograma clave?
- Trabajar con el Administrador de Curvas F.
- Pausar una animación.
- Trabajar con el editor Cámara frente al objeto de la cámara.
- Adición de movimiento con una envoltura spline.
- Creación de formas personalizadas con el deformador de fundido.

Renderización y Composición

- Cómo funciona el motor de renderizado CINE-MA 4D.
- Ajuste de la configuración de renderizado.
- Renderizado de imágenes fijas y animaciones.
- Configuración del renderizado multipass.
- Entender el flujo de trabajo lineal.
- Renderizando e importando elementos de After Effects.

Modelado y Escultura HyperNURB

- ¿Qué son HyperNURBS?
- Configuración de formas de referencia.
- Crear una forma con las herramientas de modelado poligonal.
- Conectando formas y superando brechas.
- Refinar formas con cortes de cuchillo.
- Mover puntos.
- Trabajo con capas de escultura.
- Preparación de objetos para renderizado.



Módulo 2

Cinema 4D Motion Graphics.

Trabajo con la línea de tiempo

- Manipulación de F-curve
- Crear paradas, arranques y suavizados.
- Crear una animación de cámara.
- Copiar y desplazar fotogramas claves.
- Mover objetos animados.
- Qué es un track especial.

MoGraph Cinema 4D

- Mograph.
- Mograph effector.
- Formas y opciones.
- Tips and tricks V.
- Mograph forcé.
- Mograph mask.
- Render.
- After Efftecs.

Thinking Particles Cinema 4D

- Información general.
- Particles emitter.
- Particles for actions.
- Particles.
- Tips and tricks VI.
- Preview render.
- Render.

Aplicando Rigging


- Preparando un modelo para cinemática inversa.
- Creando el encadenamiento del IK.
- Añadiendo controles de animación.
- Animando el brazo de robot.
- Renderizando.

Dynamics Render Cinema 4D

- Rigid Body.
- Soft Bodies.
- Tips and tricks VII.





 (01) 616 0505

 info@bpro.pe

 www.bpro.pe