

# Be + Be pro

---

**Maxon Cinema 4D**  
3D MODELING TECHNIQUES



## Maxon Cinema 4D

### 3D MODELING TECHNIQUES

---

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, mograps y técnicas de render.

**Duración:** 2 módulos de 24 horas c/u

### Módulo 1:

#### The Modeling Fundamentals

- Interface, objetos y jerarquías
- Modelado con polígonos y splines
- Materiales, texturas y luces
- Cámaras de animación y deformaciones
- Renderización y composición
- Modelado y escultura HyperNURB

### Módulo 2:

#### Cinema 4D Motion Graphics

- Trabajo con la línea de tiempo
- Mograps Cinema 4D
- Thinking Particles Cinema 4D
- Aplicando Rigging
- Dynamics Render Cinema 4D



### Interface, objetos y jerarquías

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

### Modelando con polígonos 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 multi-pass.
- 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 Effects.

### 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) 321 1000

 [info@bpro.pe](mailto:info@bpro.pe)

 [www.bpro.pe](http://www.bpro.pe)