

## CREACIÓN 3D | CINEMA 4D FUNDAMENTAL

### Temario

#### 1. Espacio de trabajo

- Interfaz de Cinema 4D
- Viewport
- Barra de herramientas
- Object Manager
- Attribute Manager
- Coordinate Manager
- Área de tiempo
- Material Manager
- Modos
- Comprendiendo Cinema 4D
- Preferencias y ajustes

#### 2. Relación entre objetos

- Jerarquía
- Objetos
- Tipos de objetos
- Objetos Pasivos
- Objetos Activos
- Selección de objetos
- Deformadores
- Modelado

#### 3. Construcción 3D fundamental

- Puntos, aristas y caras
- Herramienta cuchillo
- Herramienta extrusión
- Herramienta extrusión interior
- Herramienta de creación de polígonos
- Flujo de trabajo de modelado

#### 4. Splines

- Dibujo de splines
- Creación de Splines
- B-Splines
- Operaciones con Splines
- Integración con Illustrator

#### 5. Animación

- Crear Fotogramas Clave (Keyframes)
- Edición de Keyframes
- Línea de Tiempo
- F-Curve Manager
- Control y gestión de la animación

#### 6. Cámaras

- Diferencia entre el editor de cámara y los objetos de cámara
- Ajustes de cámara
- Tipos de cámara
- Etiquetas de cámara
- Animación de cámaras

#### 7. Materiales

- Creación de materiales
- Gestor de materiales

- Aplicación de materiales
- Visualización de materiales
- Propiedades y características de materiales
- Métodos de proyección
- Superficies irregulares y con relieve
- Creación de cristal
- Aplicar materiales a textos

#### 8. Luces

- Conceptos básicos sobre la luz
- Tipos de luces
- Creación de luces
- Aplicación de sombras
- Luz visible y luz volumétrica
- Iluminación de una escena

#### 9. Render

- Funcionamiento del render
- Ajustes de Renderizado
- Render de imagen estática
- Render multipase
- Flujos de trabajo de renders
- Cola de renderizado
- Flujo de trabajo lineal
- Flujo de trabajo de composición

#### 10. Mograph

- Introducción a Mograph
- Cloner Object
- Selección de clones
- Creación y animación de objetos
- Effectors
- Jerarquía de Mograph

animación

