

**CURSO** : **CINEMA 4D 1**  
**DURACIÓN** : **32 Horas (8 Sesiones o 16 Sesiones)**  
**PRE – REQUISITO** : **After Effects**

### SUMILLA

Cinema 4D es un software para modelado 3D, renderizado y animación que ha ganado una considerable popularidad en los últimos años. Su uso tiene un amplio espacio dentro de la industria de la televisión y la publicidad gracias a sus características específicas para motion graphics.

En este curso conocerás de manera profesional el uso correcto de la interface y modo de trabajo en Cinema 4D en el cual realizaras proyectos de modelado, texturizado y render dentro de una plataforma que hoy en día el medio solicita cada vez más en proyectos profesionales.

Dentro de este curso estarás capacitado en las nuevas técnicas orientadas al mundo del motion graphics con el conocimiento aplicado de Cinema 4D.

SES	CONTENIDO
1	<b>INTERFACE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción</li> <li>• Cinema 4D en el medio profesional</li> <li>• Interface Cinema 4D</li> <li>• Paneles y comandos</li> <li>• Panel de elementos</li> <li>• Panel de atributos</li> <li>• Shortcuts y viewports</li> <li>• Creación de formas básicas</li> <li>• Modificadores</li> </ul>
2	<b>MODELING</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formas Geométricas</li> <li>• Formas lineales</li> <li>• Modo editable</li> <li>• Point, edge, polygon</li> <li>• Modelado y técnicas de modelado</li> </ul>
3	<b>MODIFY AND MODELING</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diferencias de vínculos y enlaces aplicadas a formas</li> <li>• Modificadores lineales</li> <li>• Modificadores sólidos</li> <li>• Modificadores de deformación</li> <li>• Atributos de modificadores</li> <li>• Modelado y modificadores aplicados</li> </ul>
Proyecto	<b>MODELADO PRODUCTO:</b> El estudiante realizará una propuesta de producto, aplicando las técnicas de modelado.
4	<b>MATERIAL EDITOR</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Panel de materiales</li> <li>• Creación de materiales</li> <li>• Edición de materiales</li> <li>• UVW Mapping y Selection</li> <li>• Aplicación de materiales</li> </ul>

5	<b>EDIT MATERIALS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• BP-UV Edit</li> <li>• UVW relax</li> <li>• UVW Projection</li> <li>• UVW Transform</li> </ul>
6	<b>RENDER</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Render</li> <li>• Render to picture viewer</li> <li>• Render Settings</li> <li>• Save render</li> <li>• Basic lights</li> <li>• Basic cameras</li> </ul>
Proyecto	<b>PRODUCTO TEXTURIZADO UVW MAP:</b> El alumno estará capacitado en el desarrollo y edición de materiales.
7	<b>LINEA DE TIEMPO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Línea de tiempo</li> <li>• Configurar de línea de tiempo</li> <li>• Animación de formas</li> <li>• Animación modificadores</li> </ul>
8	<b>CONFIGURADORES DE ANIMACIÓN</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keyframes velocity</li> <li>• Animación por cámaras</li> <li>• Stage</li> </ul>
9	<b>EXPORTACIÓN DE ANIMACIONES</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Render save</li> <li>• Render video, render image secuence</li> <li>• Render for compositing</li> </ul>
Proyecto	<b>ANIMACIÓN DE PRODUCTO:</b> El alumno podrá generar la animación de su producto en presentación por cámaras.
10	<b>AFTER EFFECTS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• After Effects for Cineware</li> <li>• After Effects Cinema 4D file</li> <li>• Tracking export for Cinema 4D</li> <li>• Plugin Cineware After Effects</li> <li>• Multipass</li> </ul>
11	<b>CINEMA 4D FOR AFTER EFFECTS</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Add multipass</li> <li>• Render for AE file</li> <li>• Export for Compositing</li> <li>• Export for lights</li> </ul>
12	<b>PROYECTO INTEGRADO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto aplicado</li> </ul>