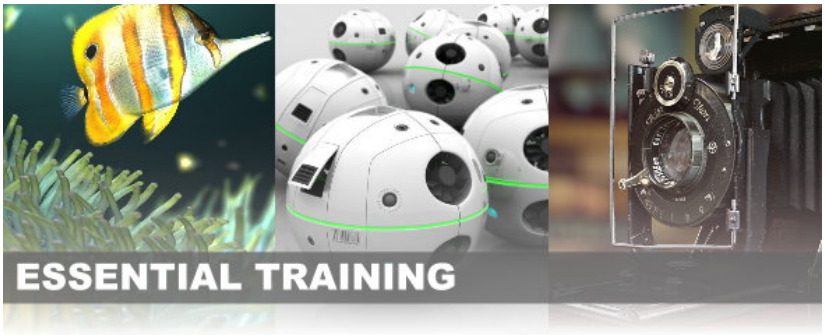
ACADEMY
MAXON



PENSUM ESSENTIAL TRAINING

En este curso comprenderemos el uso de Cinema4D de forma divertida realizando varios proyectos directos en los que podrás poner en practica los conocimientos y destrezas adquiridos durante el curso. La facilidad de aprendizaje de Cinema4D es mayor cualidad, pues aún si eres un usuario que nunca ha trabajado en entornos 3D te resultara muy facil y amigable trabajar con CINEMA 4D.
Aprende sin miedo el mejor y más productivo software del mercado en entorno 3D obteniendo al final tu certificado.

A lo largo de éste curso podrás aprender las características y configuraciones de la interface, manejo de coordenadas, cámaras y recorridos, iluminación básica, texturas y muchas cosas más.

CINEMA 4D a partir de ahora, será tu mejor aliado profesional.

CINEMA 4D Studio es lo mejor que MAXON tiene para ofrecer a los artistas profesionales del 3D. Si quiere hacer gráficos avanzados en 3D pero necesita un apoyo para asegurarse de crear asombrosos gráficos de forma rápida y fácil, entonces esta es la opción ideal.







CONTENIDO



¿...3D que es.... e Interface.
Aprenderemos de donde viene el 3D, porque 3 dimensiones, que campos trabaja, como se trabaja en un entorno 3D, estereoscopio y polarizados.
Conoceremos todo lo relacionado con la interfaces, como configurar, aprovecharemos al máximo todo el entorno de forma fácil e intuitiva.



Polígono primitiva y Spline y Vector.
Todas las características y diferencias, como trabajar mejor los polígonos de forma más ordenada, como modelar con una malla limpia, coordenadas y
movimientos.
Indispensables herramientas para trabajar recorridos y generar bases para modelado.



Nurbs e iluminación básica, textura.
Estudiaremos como reaccionan las subdivisiones y trabajan en el arte de modelado, iluminación y como funciona, shader diferencia textura.

Deformadores e iluminación básica, render y textura.
Que son los deformadores y sus atributos, como modelar fácilmente con deformación, iluminación omnidireccional y focal, render standard, canal COLOR y SPECULAR.

Cielos físicos y HDRI e iluminación básica, render.
Cielos físicos semi reales, conoceremos las técnicas para generar luz diurna y nocturna, iluminación ambiente y área, sombras, oclusión ambiental y Iluminación global.

Objetos Matriz e iluminación básica, render, texturas.
Desde Matriz hasta conector, repasaremos las jerarquías de trabajo, iluminación dispersa y iluminación en textura, Interior y exterior previo.

Iluminación y animación.
Grandes técnicas de iluminación semi profesional para generar los mejores renders, cajas de luz y sin fin, configuración ambiente y HDRI, frame y Keyframe.

Clothing, cámara, etiquetas de simulación.
Simulador de tejido donde exploraras las mil y una formas de generar cualquier tela, cámara desenfoque, etiquetas rígidos, etiquetas colisionadores.

Hair y cámara , etiquetas.
Trabajaremos con HAIR una de las herramientas más importantes del modelado, técnicas y configuraciones, etiquetas dinámicas de pelo y viento.

Proyecto:
Crearemos un proyecto en composición con elemento creados con texturas, render e iluminación.

Examen.







ACADEMY
MAXON