

ESPECIALISTA TIC EN MODELADO 3D, RENDER Y ANIMACIÓN PROFESIONAL CON CINEMA 4D BROADCAST (ONLINE)



350,00 € - 425,00 €

La animación en 3D es un ámbito en pleno desarrollo. El presente curso pretende sentar las bases del modelado, la animación y el renderizado, mediante la herramienta Cinema 4D Broadcast. A través del itinerario formativo, el alumnado podrá conocer la interfaz del software, copiar y alinear objetos, iluminarlos, animarlos y renderizarlos.n

Categorías: [Cursos online](#), [Diseño Gráfico](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	300 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL

Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE
Precio	Particular, Empresa

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

TEMA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4DnIntroducciónnElementos de la interfaznTEMA 2. ESCENASnTrabajar con escenasnImportar y ExportarnManipulación de visoresnVistasnExplorar escenasnNiveles de representaciónnTEMA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4DnCreación de primitivasnPropiedades de primitivasnTEMA 4. TRANSFORMACIONESnSeleccionar y ocultar objetosnMover, Rotar y EscalarnGrupos y ProtecciónnConectar objetosnHacer editablenTEMA 5. SPLINESnSplines primitivasnPropiedades de las splinesnSplines a mano alzanEdición de SplinesnNURBSnTEMA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4DnCopiar objetosnDuplicar objetosnMatriznAlinear objetosnTEMA 7. CAPASnCreación y eliminaciónnIncluir objetosnGestor de capasnTEMA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4DnAplicación de deformadoresnDeformadores InDeformadores InnMODULO II. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARASnTEMA 9. MATERIALES EN CINEMA 4DnMateriales predefinidosnEditar materialesnCreación de materialesnTEMA 10. ILUMINACIÓNnTipos de lucesnParámetros de lucesnTEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENAnCámarasnElementos de escenanMODULO III. ANIMACIÓN Y RENDERIZADOnTEMA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4DnPaleta de tiempoAnimaciones automáticasnAnimaciones manualesnEditar animacionesnAlinear trayectorias a formas SplinesnTEMA 13. PARTÍCULASnEmisor de partículasnDeformadores de partículasnTEMA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4DnRenderizar escenasnRenderizar animacionesnTEMA 15. SUPUESTOS PRÁCTICOSnSupuesto Práctico 1. La interfaz de Cinema 4DnSupuesto Práctico 2. EscenasnSupuesto Práctico 3. PrimitivasnSupuesto Práctico 4. TransformacionesnSupuesto Práctico 5. SplinesnSupuesto Práctico 6. Copiar y AlinearnSupuesto Práctico 7. CapasnSupuesto Práctico 8. DeformadoresnSupuesto Práctico 9. MaterialesnSupuesto Práctico 10. IluminaciónnSupuesto Práctico 11. Cámaras y elementos de escenanSupuesto Práctico 12. AnimaciónnSupuesto Práctico 13. Partículas nSupuesto Práctico 14. Renderizadon