



INESEM
Instituto Europeo de
Estudios Empresariales

Técnico Superior en Modelado 3D, Render y Animación Profesional con Cinema 4D Broadcast

+ Información Gratis

Titulación Oficial avalada por la Administración Pública

Técnico Superior en Modelado 3D, Render y Animación Profesional con Cinema 4D Broadcast

Duración: 300 horas

Precio: 0 € *

Modalidad: Online

* 100 % bonificable para trabajadores.

Descripción

Cinema 4D es un programa de creación de gráficos y animación 3D que permite modelado (primitivas, splines, polígonos, etc), texturización y animación. Sus principales virtudes son una muy alta velocidad de renderización, una interfaz altamente personalizable y flexible y una curva de aprendizaje (comparado con otros programas de prestaciones profesionales similares) muy vertical, en poco tiempo se aprende mucho. El presente curso dotará al alumno de todos los conocimientos necesarios sobre la animación y el diseño 3D a través de Cinema 4D.



A quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo que deseen adquirir o perfeccionar sus conocimientos técnicos en este área.

Objetivos

- Modelar formas inorgánicas y orgánicas
- Generar imágenes renderizadas
- Generar animaciones

Para que te prepara

El presente curso dotará al alumno de todos los conocimientos necesarios sobre la animación y el diseño 3D a través de Cinema 4D. Con este curso el alumno descubrirá todas las posibilidades de Cinema 4D y cómo adaptarlo a su forma de trabajar, ya que se amolda fácilmente a las necesidades del usuario, para que pueda trabajar de la manera más eficaz posible.

Salidas laborales

Trabajar en cine y televisión desarrollando efectos especiales y animación 3D. Empresas de creación de videojuegos. Estudios de Infoarquitectura. Empresas de Marketing y Diseño Publicitario, diseño de contenidos audiovisuales, etc.

Titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte de INESEM vía correo postal, la Titulación Oficial que acredita el haber superado con éxito todas las pruebas de conocimientos propuestas en el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/master, la duración del mismo, el nombre y DNI del alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que el alumno superó las pruebas propuestas, las firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de la instituciones que avalan la formación recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales, Fundación Tripartita para la Formación en el Empleo y Fondo Social Europeo).



Forma de subvención

- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los seguros sociales que la empresa paga cada mes a la Seguridad Social.

Metodología

Entre el material entregado en este curso se adjunta un documento llamado Guía del Alumno dónde aparece un horario de tutorías telefónicas y una dirección de e-mail dónde podrá enviar sus consultas, dudas y ejercicios. También se adjunta en CDROM una guía de ayuda para utilizar el campus online.

La metodología a seguir es ir avanzando a lo largo del itinerario de aprendizaje online, que cuenta con una serie de temas y ejercicios. Para su evaluación, el alumno/a deberá completar todos los ejercicios propuestos en el curso. La titulación será remitida al alumno/a por correo una vez se haya comprobado que ha completado el itinerario de aprendizaje satisfactoriamente.

Materiales didácticos

- Paquete SCORM
- CDROM 'Manual del Alumno de la Plataforma de E-Learning'



Profesorado y servicio de tutorías

Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formular todo tipo de dudas y consultas, así como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas y asesoramiento profesional. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y consultas a cualquier hora y obtendrá respuesta con rapidez.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas, dentro del cual el alumno podrá hablar directamente con su tutor.



Plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo para la finalización del curso, que dependerá de la misma duración del curso. Existe por tanto un calendario formativo con una fecha de inicio y una fecha de fin.

Si una vez cumplido el plazo no se han cumplido los objetivos mínimos exigidos (entrega de ejercicios y evaluaciones correspondientes), el alumno podrá solicitar una prórroga con causa justificada.

Campus virtual online

Especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cursos de modalidad online, el campus virtual de INESEM ofrece contenidos multimedia de alta calidad y ejercicios interactivos.

Club de alumnos

Servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de una extensa comunidad virtual que ya disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y promociones en formación, viajes al extranjero para aprender idiomas...

Revista digital

El alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, publicaciones sobre formación a distancia, artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de oposiciones, concursos públicos de la administración, ferias sobre formación, etc.

Programa formativo

MODULO I. MODELADO

TEMA 1. LA INTERFAZ DE CINEMA 4D

Introducción

Elementos de la interfaz

TEMA 2. ESCENAS

Trabajar con escenas

Importar y Exportar

Manipulación de visores

Vistas

Explorar escenas

Niveles de representación

TEMA 3. PRIMITIVAS EN CINEMA 4D

Creación de primitivas

Propiedades de primitivas

TEMA 4. TRANSFORMACIONES

Seleccionar y ocultar objetos

Mover, Rotar y Escalar

Grupos y Protección

Conectar objetos

Hacer editable

TEMA 5. SPLINES

Splines primitivas

Propiedades de las splines

Splines a mano alzada

Edición de Splines

NURBS

TEMA 6. COPIAR Y ALINEAR OBJETOS EN CINEMA 4D

Copiar objetos

Duplicar objetos

Matriz

Alinear objetos

TEMA 7. CAPAS

Creación y eliminación

Incluir objetos

Gestor de capas

TEMA 8. DEFORMADORES EN CINEMA 4D

Aplicación de deformadores

Deformadores I

Deformadores II

MODULO II. MATERIALES, ILUMINACIÓN Y CÁMARAS

TEMA 9. MATERIALES EN CINEMA 4D

Materiales predefinidos

Editar materiales

Creación de materiales

TEMA 10. ILUMINACIÓN

Tipos de luces

Parámetros de luces

TEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

+ Información Gratis

Cámaras

Elementos de escena

MODULO III. ANIMACIÓN Y RENDERIZADO

TEMA 12. ANIMACIÓN EN CINEMA 4D

Paleta de tiempo

Animaciones automáticas

Animaciones manuales

Editar animaciones

Alinear trayectorias a formas Splines

TEMA 13. PARTÍCULAS

Emisor de partículas

Deformadores de partículas

TEMA 14. RENDERIZADO EN CINEMA 4D

Renderizar escenas

Renderizar animaciones

TEMA 15. SUPUESTOS PRÁCTICOS

Supuesto Práctico 1. La interfaz de Cinema 4D

Supuesto Práctico 2. Escenas

Supuesto Práctico 3. Primitivas

Supuesto Práctico 4. Transformaciones

Supuesto Práctico 5. Splines

Supuesto Práctico 6. Copiar y Alinear

Supuesto Práctico 7. Capas

Supuesto Práctico 8. Deformadores

Supuesto Práctico 9. Materiales

Supuesto Práctico 10. Iluminación

Supuesto Práctico 11. Cámaras y elementos de escena

Supuesto Práctico 12. Animación

Supuesto Práctico 13. Partículas

Supuesto Práctico 14. Renderizado