



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

+ Información Gratis

Titulación acreditada por la Comisión Internacional de Formación de la UNESCO

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

**Duración:** 300 horas

**Precio:** 240 € \*

**Modalidad:** A distancia

\* Materiales didácticos, titulación oficial y gastos de envío incluidos.

## **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.



**+ Información Gratis**

[www.euroinnova.es](http://www.euroinnova.es)

Información y matrículas: 958 050 200



Fax: 958 050 244

## *A quién va dirigido*

Este curso está dirigido a cualquier persona que sin conocimientos previos quiera introducirse en el sector de la animación 3D a través de Cinema 4D ya sea para su desarrollo personal o profesional.

## *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 Euroinnova Formación vía correo postal, la titulación 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 (Euroinnova Formación, Instituto Europeo de Estudios Empresariales y Comisión Internacional para la Formación a Distancia de la UNESCO).



## Forma de financiación

- Contrarrembolso.
- Transferencia.
- Tarjeta de crédito.

## 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.

Los materiales son de tipo monográfico, de sencilla lectura y de carácter eminentemente práctico. La metodología a seguir se basa en ir leyendo el manual teórico así como ir visionando las distintas lecciones que presenta el CDROM Multimedia, a la vez que se responden las distintas cuestiones y ejercicios que se incluyen dentro del cuaderno de evaluación.

Para su evaluación, el alumno/a deberá hacernos llegar en el sobre de franqueo en destino, dicho cuaderno de evaluación. La titulación será remitida al alumno/a por correo, una vez se haya comprobado el nivel de satisfacción previsto (60% de total de las respuestas).

## Materiales didácticos

- Manual teórico 'Cinema 4D'
- Cuaderno de ejercicios
- CDROM 'Curso Multimedia Cinema 4D. CDROM 1'
- CDROM 'Curso Multimedia Cinema 4D. CDROM 2'



## Profesorado y servicio de tutorías

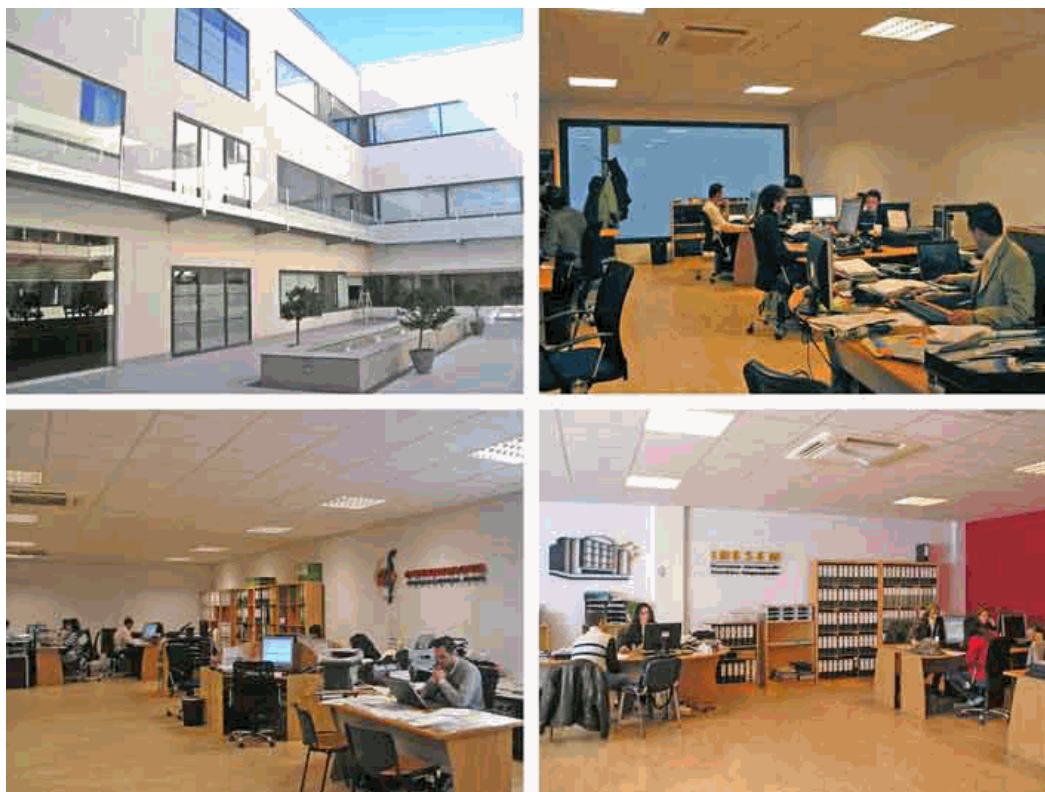
Nuestro centro tiene su sede en el "Centro de Empresas Granada", un moderno complejo empresarial situado en uno de los centros de negocios con mayor proyección de Andalucía Oriental. Contamos con una extensa plantilla de profesores especializados en las distintas áreas formativas, con una amplia experiencia 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 en un plazo máximo de 48 horas.

- **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 del tipo de curso elegido:

- **Master a distancia y online:** El plazo de finalización será de 12 meses a contar desde la fecha de recepción de las materiales del curso.

- **Curso a distancia y online:** El plazo de finalización será de 6 meses a contar desde la fecha de recepción de los materiales del curso.

En ambos casos, 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 de 3 meses.

## Bolsa de empleo

El alumno tendrá la posibilidad de incluir su currículum en nuestra bolsa de empleo y prácticas, participando así en los distintos procesos de selección y empleo gestionados por más de 2000 empresas y organismos públicos colaboradores, en todo el territorio nacional.

## 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

+ Información Gratis

## TEMA 10. ILUMINACIÓN

Tipos de luces

Parámetros de luces

## TEMA 11. CÁMARAS Y ELEMENTOS DE ESCENA

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