



CETEC

## Centro Tecnológico de Entrenamiento y Capacitación

### Cinema 4D

Cinema 4D es un software acerca el modelado virtual de cualquier proyecto u objeto y lo fusiona e integra con el entorno real. Este curso de capacitación es dictado en nuestras oficinas en Quito en nuestras modalidades regular o abierta, personalizado, y corporativo. además para el resto de Ecuador esta disponible en nuestra modalidad virtual.



#### Objetivo

Cinema 4D es una aplicación que permite la creación de **animaciones en 3D**, que incluye Iluminación global, cáusticas, oclusión de ambiente, profundidad de campo y otros efectos fotorrealistas, generador de cielos volumétricos.



#### ¿A quién está destinado?

Diseñadores gráficos, diseñadores Web y desarrolladores multimedia.

#### Conocimientos previos

Manejo solvente del computador, conocimientos en otra aplicacion de 3D de preferencia.

[www.cetececuador.com](http://www.cetececuador.com)



Dirección:  
Av. Atahualpa Oe2-48 y Hernando de la Cruz (Sector UTE) - Edificio CETEC



Contacto:  
(02)2433-940 / 3317-406  
0958868001 / 0982315897



Correo electrónico:  
[info@cetececuador.com](mailto:info@cetececuador.com)



# Contenido

## 1. Visión general del programa

- 1.1. Menús del programa
- 1.2. Paletas de comandos
- 1.3. Modificación de las paletas
- 1.4. Pestañas, Gestores: objetos y atributos y Estructura
- 1.5. Panel de vista
- 1.6. Gestores de animación, coordenadas y materiales

## 2. Menús

### Menús: Archivo y Edición Objetos

- 2.1. Menús Herramientas, Selección, Estructura y Funciones
- 2.2. Menús de Animación, Simulación y Render
- 2.3. Menús: Character, Plugins, Python y Ventana

## 3. Ventanas de visores

- 3.1. Ventanas de visores y sus íconos
- 3.2. Menú Edición y Cámara del visor
- 3.3. Menú Mostrar
- 3.4. Menú Filtrar y Vista

## 4. Otras ventanas y editores

Ventanas y gestores  
Apuntes finales sobre utilidades  
Gestor de objetos  
Gestor de materiales  
Línea de tiempo  
Gestor de Atributos  
Visor de Imágenes

## 5. Preferencias

- 5.1. Configuración de proyecto General, Interface, Dispositivos de entrada y OpenGL

- 5.2. Vista Archivos, Unidades y Memoria
- 5.3. Renderizador, Línea de Tiempo y Navegador de Contenidos
- 5.4. Previsualizar material, ProjectionMan y apunte final

## 6. Selección de objetos

- 6.1. Herramientas de selección
- 6.2. Manipulación de objetos

## 7. Las primitivas 2d (splines)

- 7.1. Introducción
- 7.2. Crear Spline
- 7.3. Primitivas Spline 1
- 7.4. Primitivas Spline 2
- 7.5. Primitivas Spline 3

## 8. Las primitivas 3d (objetos)

- 8.1. Introducción
- 8.2. Primitivas 3D I
- 8.3. Primitivas 3D II
- 8.4. Objeto nulo

## 9. Objetos deformadores

- 9.1. Deformadores I
- 9.2. Deformadores II
- 9.3. Deformadores III
- 9.4. Deformadores IV
- 9.5. Deformadores V

## 10. Objetos nurbs

- 10.1. Introducción a objetos NURBS
- 10.2. HyperNURBS
- 10.3. NURBS de Extrusión y de Torno
- 10.4. NURBS de Forro, de Recorrido y Bezier

## 11. Objetos de escena

- 11.1. Introducción a los objetos de escena
- 11.2. Cámaras
- 11.3. Luces
- 11.4. Otros objetos de escena

[www.cetececuador.com](http://www.cetececuador.com)



Dirección:  
Av. Atahualpa Oe2-48 y Hernando de la Cruz (Sector UTE) - Edificio CETEC



Contacto:  
(02)2433-940 / 3317-406  
0958868001 / 0982315897



Correo electrónico:  
[info@cetececuador.com](mailto:info@cetececuador.com)