



**Asignatura: Modelado Digital 1
Taller Número Dos
De Modelado Digital 1
Profesor: Mgtr. Héctor Samuel Rodríguez Tejada.**

**Colación De Letras 3d En Fondo De Imagen.
Objetivo: Aprender a colocar letras y otros objetos 3D, sobre imágenes 2D.**

Contenidos:

1. Configurar el plano de la escena. Ir a configuración de render, en salida, le colocamos el ancho y el alto a nuestro gusto, preferiblemente que tenga una resolución de 1000 x 1000 pixeles hacia arriba, para que nuestra imagen quede de buena calidad. Ejemplo 1920 x 1080 pixeles. Seguido le damos clic en guardar, donde dice formato, se la cambiamos a .png o .jpg.
2. Vamos al icono del suelo, entramos y le damos clic a fondo. Creado el fondo, le damos clic a nuevo material, en la sección de edición de materiales (ventana) le damos clic a la pestaña de color, seguido donde dice textura, clic en imagen, donde buscaremos donde tenemos la imagen guardada que vamos a trabajar. Seguido arrastramos el material al fondo. Tiene que estar la flecha de arrastre de manera vertical.
3. Seguido, con la doble flecha negra que esta en la parte superior derecha del área de trabajo, vamos acomodando la malla de suelo que hemos arrastrado dentro del fondo. Seguido, otra vez vamos a la herramienta suelo, y damos clic en SUELO. Nos aparecerá el suelo encima de la malla de FONDO. Seguido, arrastramos el material de imagen de fondo al suelo. Luego movemos ese SUELO con el material inmerso en él, hacia el punto donde queremos colocar las letras 3D estilo parador fotográfico. Tenemos que tener activado el suelo y la herramienta mover, como también hay que utilizar la herramienta rotar, para ir acomodando el suelo en el lugar preciso.
4. Vamos a SUELO, en color, que es la bolita del material que está al lado del material suelo, la activamos y nos vamos al área de trabajo de ese material. Damos clic en etiqueta, seguido, hacemos clic en proyección y cambiamos de plano a frontal. Si renderizamos la imagen, notaríamos que se pone esa área oscura. Para arreglar este problema, hacemos clic en SUELO, clic derecho, seguido Cinema 4d, seguido composición, etiqueta, hacer clic en composición de fondo (activarlo con el gancho).
5. Ir a Mograph, objeto Texto, acomodamos el texto sobre el área que hemos creado para las letras. Seguido le cambiamos el tamaño a las letras. Teniendo las letras o mograph activado, vamos a la opciones de objeto y le damos la alteraciones que ya hemos aprendidos durante el primer taller de cinema 4d. En tapas, en tipo de canto, se lo podemos cambiar a un paso.
6. Vamos a crear un cielo. Ir al icono de suelo elegimos CIELO, seguido, clic derecho en cielo, cinema 4d etiqueta, clic en composición, en etiqueta, quitar visible por la cámara.

7. Ir a la configuración de renders, seguido efectos, seguido, clic en iluminación global, en modo IG, cambiamos de imagen fija a IR + qmc (imagen fija), profundidad de difusión en tres, y en gama 2,2. Ir nuevamente a efectos, seguido, oclusión ambiental, clic en longitud mínima de rayos, poner 150, en contraste, 35 %. Creamos un nuevo material, clic en color, creamos un blanco, RGB en 255. Clic en reflexión, poner el brillo en 10 %, en textura, clic en Fresnel, fuerza de mezcla en 40%. Arrastramos el color al texto (flecha vertical).

8. Ir a objeto texto, clic derecho, seguido, etiqueta de simulación, seguido, cuerpo rígido. En suelo hacemos lo mismo, clic derecho, seguido, etiqueta de simulación, seguido, cuerpo rígido.