

UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
CENTRO REGIONAL UNIVERSITARIO DE AZUERO
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL DE PRODUCTOS
ASIGNATURA: MODELADO DIGITAL II (fabricación)
PROFESOR: Mgtr. Héctor Samuel Rodríguez Tejada.
Grupo: DI-211 N
Abreviatura: ART. 2252
Código: 25104

Tema: 3. Animación de agua de Mar.

Software utilizado: Cinema 4D.

Objetivo General: Conocer las herramientas del software Cinema 4D, para realizar escenas con movimientos reales e iluminadas.

Contenidos:

1. Introducir primitiva llamada plano:
 - En Objeto, modificar dimensiones:
Anchura: 3500 cm
Altura: 3500 cm
Segmentos en la anchura: 120
Segmentos en la altura: 120
2. Introducir deformador, e introducir el desplazador y hacerlo hijo del plano. A continuación le cambiamos algunas variables:
 - En sombreado, nos vamos a Canal: Shader Personalizado, y poner superficie de agua.
 - Nos vamos a la pestaña de objeto y le cambiamos los siguientes valores:
Altura: 85
 - Luego, mover el agua al ángulo deseado e introducir una cámara.
3. Introducimos otro deformador que se llama Fórmula, que hago hijo del plano.
4. Luego alejamos la imagen para sacar el deformador, con la herramienta mover, y hacerlo igual de ancho que el plano y lo modificamos un poquito para darle sensación de olas de mar. Haya que modificar la fórmula en objeto, teniendo la fórmula activada en OBJETO: $\sin(v+t)*0.2*\pi)*0.2$
5. Dar 200 fotogramas a la animación.
6. Dara click en la paleta de materiales:
 - damos click en color y después click en textura y seleccionamos capa.
 - Le doy click a capa:
En Shader:
 - Click en el cuadrito blanco.
 - Click en el otro cuadrito blanco para cambiar los valores y le colocamos el color negro.
 - Nuevamente le damos a Shader
 - Añadimos una capa de ruido.
 - Click en el cuadrito para editarlo.
 - Cambiar el Color Blanco.
 - El nuevo código es: R: 0, G: 18, B: 28.
 - Ir a Escala Global, poner 300%.
 - La primera capa, ponerla en modo de fusión trama.
7. Nuevamente le damos a Shader.

- Introduzco ruido.
- Click en el cuadrado de ruido,
- Cambiar color blanco por: R: 18, G: 79, B: 107.
- Modo de ruido en NOTOUS
- Escala Global en: 100%
- Modo de Fusión, ponerla en TRAMA.
- Bajarle la opacidad al 60%.
- Nuevamente le damos a SHADER.
- Introducimos Ruido,
- Click en el cuadrado de Ruido,
- Editar Colores,
- Nos Vamos al Negro:
Cambiamos R: 0, G: 35, B: 25.
- Nos vamos al blanco: R: 21, G: 84, B: 66.
- Cambiamos Ruido a Turbulencia Ondulada
Escala Global de 300%
En Recorte Bajo, poner 30%
En Recorte Alto, poner 90%
Cambiamos el modo de fusión a Trama.
Cambiar opacidad al 80%
- Nuevamente le damos Shader.
Click en Ruido, y click en el cuadrado,
Cambiar el color Negro a:
R: 49, G: 111, B: 122
- Poner en modo de Ruido, en Luka, 300%
(Escala Global, 300%)
Recorte bajo en: 23%
Recorte alto: 90%
- Modo de Fusión en la Luz Fuerte
Bajar opacidad al 85%
- Nuevamente Shader.
Click en Ruido, y hacer click en el cuadrado.
Cambiamos el modo de Ruido en NOTOUS al 200%
Escala Global de 200%
Recorte Bajo al 50%
Recorte Alto al 100%
Modo de Fusión: Añadir.

8. Trabajar Atributo Reflexión.

- Brillo del 50%
- En Color, hacer una reflexión del Cielo: R: 168, G: 220, B: 216.
- En Textura, poner Fresnel.....Bajar fuerza al 75%

9. Ir a color nuevamente e ir a la capa de Luz fuerte (Penúltima) y darle click derecho y poner copiar canal.

10. Nos vamos a Relieve, marco en texturas e ir la casilla Capas.

- Voy a Shader, y le añado una capa de color. Botón derecho sobre la capa, (cuadro blanco) y hacer click en pegar canal.
- Click en cuadrado y cambiar los tonos. El azul va hacer negro y el blanco hacerlo gris.
- Voy a Shader y hago click en Capa.

- Nos vamos a Shader y hago click en la capa.
 - Nos vamos a color, despliego todas las capas y hago click derecho sobre la última y copiar canal.
 - Voy a relieve, voy a capa y me situo en la última que he creado y click en botón derecho y pegar canal.
 - Modo de fusión: Añadir.
 - En atributo relieve, cambiamos la fuerza a 40%.
11. Vamos al atributo Especular.
- Anchura: 50%.
 - Altura: 30%
12. Vamos a desplazamiento.
- Vamos a textura,
 - Le damos click en Ruido.
 - Click en Ruido.
 - Me voy a Ruido y le doy a turbulencia ondulada.
 - Escala global de 300 %
 - Velocidad de Animación de 0.2
 - Desplazamiento Sub-poligonal.
13. En reflexión
- Desenfocado del 5%
 - Arrastrar Material al Objeto Plano.
 - Hacer un Cielo.
 - Insertar Material HDRI
 - Cielo.....Botón derecho
 - Añadir etiqueta de composición
 - En etiqueta, quitar la opción de visible por la cámara.
14. Hacer click en Luz.
- Quitar la vista cámara y posicionar la luz:
 - X: -2003, 894 cm X: 0 cm H: -90°
 - Y: 155, 724 cm Y: 0 cm P: 0°
 - Z: 135, 829 cm Z: 0 cm B: 0°
15. Opciones de Renderizado:
- En guardar definir ruta
 - En Antialiasing: mejorado.