

Cinema 4D

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Porto
- **Data:** 27 Mar. 2019 a 29 Abr. 2019
- **Preço:** 885€
- **Horário:** Pós-laboral - 2ª, 4ª e 6ª, das 18h30 às 21h30
- **Nível:** Intermédio
- **Duração:** 42 horas

O Cinema 4D é uma das ferramentas 3D, utilizada nos meios profissionais que utilizam as suas capacidades reconhecidas de “rendering”, para as mais variadas finalidades gráficas, sejam fotorrealistas ou animação estilo “cartoon”.

Destinatários

Designers, criativos, estudantes e profissionais das áreas de vídeo e edição de imagem.

Pré-requisitos

- Conhecimentos do sistema operativo na ótica do utilizador;
- Noções de espaço.

Objectivos

Nesta formação de Cinema 4D irá abordar técnicas e ferramentas para a construção de animações de personagens 3D, paisagens e objetos estáticos ou animados. Será ainda capaz de desenvolver as capacidades elementares para a criação tridimensional em todas as suas fases operacionais.

Programa

Apresentação do workspace

- Conhecer o workspace

- Conhecer as diferentes organizações do Workspace
- Configurar atalhos

Configurar um projeto

- Definir render settings
- Entender diferentes renders
- Standard
- Physical
- Open GL
- Etc.
- Entender outputs
- Utilizar effects

Ferramentas básicas

- Live selection
- Move tool
- Scale Tool
- Rotate Tool

Entender o espaço 3D

- Entender X,Y e Z
- Compreender o espaço por coordenadas
- Identificar as melhores configurações dos objetos para diferentes objetivos

Criar objetos

- Utilizar modelos simples
- Utilizar modelos complexos
- Utilizar a Pen Tool
- Entender a Mesh

Editar objetos

- Editar por pontos
- Editar por arestas
- Editar por polígonos
- Criar subdivisões
- Modelar objetos
- Deformar objetos
- Criar elementos 3D a partir de elementos 2D

Fundos e elementos de ambiente

- Floor
- Sky

- Environment
- Foreground
- Background
- etc.

Materiais

- Noções básicas, cor, reflexão e iluminação
- Criar diferentes tipos de materiais
- Aplicar diferentes tipos de materiais

Criação de câmaras para o espaço 3D

- Diferentes tipos de câmaras disponíveis
- Definições da câmara
- Movimentar a câmara
- Definir várias câmaras

Iluminar a cena 3D

- Diferentes tipos de iluminação
- Inserir no espaço luzes
- Modelar luzes
- Configurações standard de iluminação

Animação 3D

- O editor de tempo
- Animar no Cinema 4D
- Princípios básicos de keyframing
- MoGraph
- Simulações dinâmicas
- Efeitos dinâmicos

Renderizar

- Render View
- Render Region
- Render Active Objects
- Render to Picture View
- Render Queue
- Team Render Machines