

## Cinema 4D

- **Formato do curso:** Presencial e Live Training
- **Localidade:** Porto
- **Data:** 04 Out. 2023 a 08 Nov. 2023
- **Preço:** 885€
- **Horário:** Pós-laboral - 2<sup>as</sup>, 4<sup>as</sup> e 6<sup>as</sup>, 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