



Curso: Cinema 4D

Duração: 42h

Área formativa: Design Gráfico

Sobre o curso

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”.

Este curso tem como objetivos:

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

Destinatários

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

Pré-requisitos

A frequência no curso de Cinema 4D requer conhecimentos do sistema operativo na ótica do utilizador e noções de espaço.

Metodologia

Presencial ou live training.

Programa

- Conceitos sobre cinema 4D
- Splines e Generators
- Modelação de polígonos e modos de edição

- Materiais e texturas
- Iluminação e sombras
- Animação e Timeline
- Câmaras
- Render

- Conceitos sobre cinema 4D
 - Interface do software
 - Navegação na cena
 - Comandos de transformação: Move, Scale e Rotate
 - Objetos paramétricos
 - Hierarquias e Null Objects
 - Deformers
 - Exercícios
- Splines e Generators
 - Spline tools
 - Extrude
 - Sweep
 - Loft
 - Lathe
 - Exercícios de Splines
- Modelação de polígonos e modos de edição
 - Modelação e estruturas de modelação
 - Seleções e respetivos modos
 - Ferramentas e auxiliares de modelação
 - Objetos espaciais
 - Subdivision Surface
 - Exercícios de modelação
- Materiais e texturas
 - Editor de materiais
 - Diferentes canais
 - Painel de propriedades do editor de materiais
 - Texturas e shaders
 - Texture mappings
 - Exercícios de materiais
- Iluminação e sombras
 - Tipos de luzes: Omni, Area, Spot, Direct
 - Sombras: Shadow Maps, Area Shadows, Raytraced Shadows
 - Global Illumination
 - Exercícios de iluminação
- Animação e Timeline
 - Princípios básicos de animação
 - Configuração da animação
 - Animação com Keyframes
 - Curvas de animação
 - Animations tracks
 - Exercícios de animação
- Câmaras
 - Diferentes tipos de câmaras
 - Propriedades das câmaras
 - Animação de câmaras

- Render
 - Introdução ao rendering
 - Esquemas de rendering
 - Exportação de render para pósprodução
 - Efeitos de render