Cinema 4D

Tecnologia - CAD

- **Nível:** Entrada
- **Duração:** 42h

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”.

No curso **Cinema 4D** vais aprender a criar animações de personagens 3D, paisagens e objetos animados ou estáticos. Ficarás também apto a desenvolver as capacidades elementares para a criação tridimensional em todas as suas fases operacionais.

Destinatários

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

Objetivos

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 com o curso de Cinema 4D.

Pré-requisitos

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

Metodologia

Formação Live Training (Formação Online Síncrona)

Programa

- Apresentação do workspace
- Configurar um projeto
- Ferramentas básicas
- Entender o espaço 3D
- Criar objetos
- Editar objetos
- Fundos e elementos de ambiente
- Materiais
- Criação de câmaras para o espaço 3D
- Iluminar a cena 3D
- Animação 3D
- Renderizar

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