



CINEMA 4D

ESPECIALIZAÇÃO

2014

DATA DE INÍCIO: 17 fevereiro 2014

DURAÇÃO: 120h

PARTICIPANTES: 8 a 16

HORARIO: 2ª, 4ª e 6ª

NOITE: Entre as 19h e as 22h/23h

CINEMA E
TELEVISÃO

SOM E MÚSICA

FOTOGRAFIA

INTERATIVO

DESIGN

JORNALISMO

EVENTOS

MODA

ARTES
PERFORMATIVAS

ANIMAÇÃO
E VIDEOJOGOS

WWW.ETIC.PT

SINOPSE

O Cinema 4D tem vindo a instalar-se no mercado das aplicações 3D de uma forma consistente. O facto de funcionar nas plataformas PC e Mac, interface "amigável", facilidade de aprendizagem e utilização, e poder das suas ferramentas tornou-o na aplicação 3D por excelência utilizada na área criativa. A sua excelente integração com softwares de pós-produção vídeo como o After Effects, Motion, Final Cut Pro, Combustion e outros e as suas funcionalidades poderosas de animação tornaram-no na aplicação 3D de referência em Motion Graphics sendo utilizado em muitas produtoras.

DESTINATÁRIOS

O curso destina-se a pós-produtores de vídeo, animadores 2D/3D e designers com interesse em desenvolver/enriquecer os seus projetos com a componente de tridimensionalidade.

OBJECTIVOS

Esta formação, além de se focar nos componentes principais do programa, dá uma especial atenção às ferramentas de modelação, animação e visualização com aplicação prática na área de Motion Graphics.

CONTEÚDOS DO CURSO

CINEMA 4D

1. INTRODUÇÃO

- Conceitos básicos de funcionamento do programa
- Interface e personalização
- Transformação de objectos: Move, Scale e Rotate
- Selecção de objectos

2. MODELAÇÃO COM PRIMITIVES E DEFORMERS

- Modelação com objectos paramétricos
- Utilização de Deformers aplicáveis em modelação

3. MODELAÇÃO COM SPLINES E NURBS

- Importação e desenho de vectores
- Modelação a partir de vectores com Extrude, Lathe, Loft e Sweep

4. MODELAÇÃO COM POLYGON TOOLS E HYPERNURBS

- Editable Objects
- Edição de Points, Edges e Polygons
- Utilização de HyperNURBS

5. MODELAÇÃO: OUTROS COMANDOS E FUNÇÕES E MOGRAPH PARA MODELAÇÃO

- Arrays, Boole, Connect, Metaball, Cloner, Fracture, MoText entre outros

6. MATERIAIS E TEXTURIZAÇÃO

- Criação, edição e aplicação de materiais a objectos
- Aplicação de múltiplos materiais a um objecto: Polygon Selection Tag
- Aplicação de texturas: Texture Tool e opções da Texture Tag

7. ANIMAÇÃO

- Conceitos de animação, Keyframes e Interpolação
- Criação e edição de animação
- Editor Timeline

8. ILUMINAÇÃO

- Parâmetros, criação e edição dos diversos tipos de luzes
- Global Illumination e Ambient Occlusion

9. ANIMAÇÃO COM MOGRAPH

- Utilização do Mograph para criar animações dinâmicas
- Effectors

10. ANIMAÇÃO DE PARTÍCULAS

- Emissão de Partículas
- Modificadores de Partículas

11. CAMERAS E RENDERING

- Criação e edição de cameras
- Animação de cameras
- Efeitos de camera: DOF e Motion Blur
- Definições de rendering
- Rendering de imagens e animações
- Multipass Rendering

AFTER EFFECTS

1. APRESENTAÇÃO DO INTERFACE GRÁFICO:

ProjectM; Monitor; Timeline; Time Controls; Effects; Áudio

2. PROJECT:

Criar um projecto no After Effects

3. LAYERS

4. KEYFRAMES:

Conceito de animação com keyframes

5. CRIAÇÃO DE COMPOSIÇÕES E PRÉ-COMPOSIÇÃO:

Criar Composições; Composição e Pré-Composição; Sobreposição de elementos numa composição; Criação de objectos no After Effects

6. IMPORTAÇÃO DE ARQUIVOS:

avi; mov; ai; jpg; psd; gif; tif; mp3; outros

7. TEXTO

Criação de texto; Animação de texto; Path text

8. ANIMAÇÃO:

Aceleração e Desaceleração (Ease in e Ease Out); Controle de velocidade; Fast e Slow; Time Remap. Edição de trajetória

9. MASKS E TRACK MATTE:

Criação de máscaras, edição de máscaras e Animação de máscaras

10. BLENDING MODES

Modos de transparência no After Effects.

11. FILTERS E EFFECTS:

Editar os efeitos; Animar efeitos

12. CÂMARAS:

Animação de câmaras em ambiente 3D; Órbita; Travelling; Tilt e panorâmicas; Criar objectos num espaço 3D

13. TRACK MOTION E STABILIZE MOTION:

Criando track em elementos da composição

14. ADICIONAR ÁUDIO:

Trabalhar com Áudio

15. FINALIZAÇÃO E SAÍDA DOS VÍDEOS:

Dicas e técnicas de finalização

16. RENDER E EXPORTAÇÃO:

Render; Exportação de composição; Criação de uma animação em SWF

17. ADICIONANDO MOVIMENTO AOS VÍDEOS:

PARENTING:

Animação em hierarquia

18. 3D:

Animação de objectos em ambientes 3D; Criar luzes e sombras em objectos no espaço 3D; Transmissão de luz em objectos no espaço 3D

PROJECTO FINAL

Desenvolvimento de projeto comunicacional.

Apresentação perante um júri.

SAÍDAS PROFISSIONAIS

Animadores e Pós produtores de vídeo

Gabinetes de design, agências de publicidade, agências multimídia. Produtoras de vídeo e televisão

CONDIÇÕES DE ADMISSÃO

12ºano (preferencial);

Conhecimentos de software Photoshop e 3D

Conhecimentos de navegação e consulta à Internet

Entrevista

PROFESSORES

BRUNO SOUSA

- 3d Designer da Push FWD

FILIPE PATROCINIO

- Motion Graphic Designer

EQUIPAMENTO I SALAS E SOFTWARE

Salas MAC | Salas PC

Adobe Photoshop

Adobe After Effects

Cinema 4

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTO

Opções de pagamento:

100€ de Inscrição + 1200€ (pronto pagamento)

ou 180€ de Inscrição + 3 prestações mensais de 400€

preço comunidade ETIC:

100€ de Inscrição + 1080€ (pronto pagamento)

ou 180€ de Inscrição + 3 prestações mensais de 360€



VANTAGENS ETIC

A Etic é a primeira escola em Portugal a oferecer uma série de cursos nas áreas das indústrias criativas: Moda, Cinema, Vídeo, Televisão, Fotografia, Design, Interactividade, Som, Música, Jornalismo, Eventos e Teatro. Cada área apresenta um conjunto de cursos que procuram corresponder às necessidades actuais do mercado profissional, onde as várias áreas se conjugam, estimulando a pluralidade de competências dos alunos.

1. MULTIDISCIPLINARIDADE

A ETIC proporciona aos seus alunos a possibilidade de desenvolverem projetos multidisciplinares onde podem enriquecer os seus trabalhos e experimentar a polivalência da escola.

2. BOLSAS

A Etic lança a todos os alunos a possibilidade de se candidatarem a bolsas para apoio ao pagamento de formação na ETIC ou para desenvolvimento de uma ideia que seja comercializável.

3. A CRIAÇÃO DE UMA REDE DE CONTATOS

A Etic possibilita aos alunos a criação de uma rede de contactos de profissionais das suas áreas. Durante o ano letivo, várias pessoas de referência no mundo profissional são convidados a falar sobre a sua vivência do mercado de trabalho.

4. CARTÃO ETIC

A ETIC proporciona aos seus alunos vários benefícios que decorrem dos protocolos celebrados pela escola com diversas empresas e instituições. Esses benefícios prevêm um conjunto de vantagens no acesso a bens e serviços, nomeadamente através de descontos em espetáculos, museus, teatros, exposições, impressões, equipamentos, entre outros. Estas vantagens constituem um apoio financeiro aos alunos e ao seu desenvolvimento pessoal e profissional.

5. EVENTOS

A Etic é parceira de vários eventos que se realizam no nosso país, convidando os alunos que se distinguem na escola, a colaborar ativamente. Um dos eventos mais emblemáticos é o Rock in Rio, do qual a ETIC é parceira desde o primeiro dia e onde participam todos os anos cerca de 100 alunos.

6. PROJECTOS EXTRACURRICULARES

A ETIC é frequentemente solicitada por empresas que apresentam propostas de trabalho real. Dado que nem sempre é possível integrar essas propostas no plano curricular, a ETIC convida os alunos interessados a desenvolverem alguns trabalhos, a nível extracurricular. A participação dos alunos é geralmente recompensada com um prémio, podendo em alguns casos, a compensação ser simplesmente a própria experiência profissional adquirida, enriquecedora do seu portefólio.

7. MERCADO DE TRABALHO

A Etic disponibiliza um departamento de integração profissional- o OIP. Todos os anos, de acordo com o percurso escolar e as competências demonstradas, os alunos são colocados em empresas das suas áreas para realização de estágio ou para preenchimento de uma oferta de emprego. Anualmente, o OIP realiza ainda o Speed Hunting, um evento que permite um conhecimento rápido e informal, entre alunos e empresas.

8. POSSIBILIDADES INTERNACIONAIS

A ETIC é parceira de uma série de escolas, empresas e instituições internacionais, sobretudo europeias. Além disso, os vários projectos aprovados no âmbito do Programa Leonardo Da Vinci, proporcionam todos os anos vários estágios aos melhores alunos, em vários países da Europa.

etic

ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
DE INOVAÇÃO
E CRIAÇÃO



CURSOS ETIC

2 ANOS CERTIFICAÇÃO INTERNACIONAL HIGHER NATIONAL DIPLOMA

CINEMA E TELEVISÃO
DESIGN DE COMUNICAÇÃO E MULTIMÉDIA
FOTOGRAFIA
JORNALISMO
PRODUÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL
SOM
ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS

CURSOS ANUAIS

ANIMAÇÃO E VIDEOJOGOS
ANIMAÇÃO
INFOGRAFIA 3D

ARTES PERFORMATIVAS
FORMAÇÃO DE ATORES (INICIAÇÃO)
FORMAÇÃO DE ATORES (AVANÇADO - 2 ANOS)

DESIGN
DESIGN GRÁFICO
DESIGN DE PUBLICIDADE
ILUSTRAÇÃO DIGITAL
MOTION

EVENTOS
PRODUÇÃO DE EVENTOS

FOTOGRAFIA
FOTOGRAFIA

INTERATIVO
WEB DESIGN
WEB DEVELOPING
VIDEOJOGOS
INTERAÇÃO E TECNOLOGIAS

JORNALISMO
JORNALISMO AUDIOVISUAL
JORNALISMO E CRÍTICA MUSICAL

MODA
PRODUÇÃO DE MODA
STYLING E MAKE-UP

SOM
MUSICA ELETRÓNICA
PRODUÇÃO E CRIAÇÃO MUSICAL
TÉCNICAS DE SOM

CINEMA E TELEVISÃO
APRESENTADOR DE TELEVISÃO E RÁDIO
OPERADOR DE IMAGEM E ILUMINAÇÃO
PÓS-PRODUÇÃO
PRODUÇÃO
REALIZAÇÃO
TÉCNICO DE AUDIOVISUAL

ESPECIALIZAÇÕES

CHARACTER DESIGN
PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS MULTIPLATAFORMA
SMART TV
DESIGN E CRIATIVIDADE PARA A COMUNICAÇÃO
DESIGN DE MOBILE APPS
DESIGN DE MODA & INOVAÇÃO
INTRODUÇÃO À ILUSTRAÇÃO CIENTÍFICA
FOTO REPORTAGEM
FOTOGRAFIA DE MODA/PUBLICIDADE

etic_

ESCOLA
DE TECNOLOGIAS
INOVAÇÃO
E CRIAÇÃO

CONDIÇÕES GERAIS

- O programa do curso pode ser alterado desde que se verifique a necessidade de adequação técnico-pedagógica.
- Excepcionalmente, poderão ser marcadas aulas fora do horário da turma de forma a possibilitar formação prática mais intensiva; repor aulas; responder a qualquer situação devidamente ponderada.
- Podem realizar-se aos Sábados aulas técnicas específicas e/ou workshops.
- A duração de cada aula pode variar em função da sua natureza teórica ou prática.
- Em aulas práticas, a turma pode ser dividida em grupos de forma a tornar a aprendizagem mais rentável, respeitando-se sempre a carga horária do curso por aluno.
- A ETIC pode efectuar a substituição de um formador, desde que considere ser necessário responder de forma mais eficaz aos objectivos propostos.
- A abertura de cada curso/turma/horário está condicionada a um número mínimo de inscrições.
- A inscrição no horário pretendido é limitada ao número de vagas disponíveis.



PARCEIROS ESTRATÉGICOS

