

Studio Motion Treinamentos Ltda.
CNPJ. 08.427.071.0001-87

Endereço:
Rua Coronel José Eusébio, 37/53
Higienópolis - SP - Brasil
CEP 01239-030

Curso de Scratch

- * Ferramenta de composição e efeitos
- * Pode ser feito particular ou em grupo
- * 2 opções de Grupos 10 participantes ou 4 participantes
- * 40 horas grupo de 10 participantes
- * 20 horas grupo de 04 participantes
- * 12 horas particular
- * Curso presencial

*** Incluso: Matrícula, material de apoio ao treinamento, suporte pós curso e certificado.**

Pré-requisitos

Conhecer de sistema operacional, Windows ou Mac OS
Conhecimento básico de edição de vídeo.

A quem de destina

O curso de Scratch é destinado a todos que queiram trabalhar com correção de cor e finalização. De um acabamento profissional a seus trabalhos com a qualidade de produtos Assimilate. O Scratch é o melhor software da categoria, reuni velocidade e qualidade. Este software atende quem vai atuar no mercado como colorista.

Conteúdo Scratch

Resumo do que você aprenderá?

- Instalação e treinamento técnico do Scratch
- Instalação de licenças
- Configurações de painéis de correção de cor
- Treinamento em todos os módulos do software(versão Finishing)
- Dicas técnicas de formatos de arquivos
- Diferenças básicas entre correção de cor primária e secundária
- Conceitos de trabalho em longa metragem
- Workflows de trabalho com outros software

Estrutura

O curso está dividido em três partes. Ao final de cada uma delas, o aluno aplica os recursos aprendidos para solucionar situações reais em exercícios propostos.

Parte 1

01. Instalação e treinamento técnico do Scratch
02. Instalação de licenças
03. Configurações de painéis de correção de cor, conexão com VTR, e outras configurações técnicas do software.

Parte 2

04. Treinamento em todos os módulos do software(versão Finishing): Color Grading Primária e Secundárias, Conform(EDL), Playout, Plug Ins, Paint.
05. Dicas técnicas de formatos de arquivos, framerate, aspect ratio, etc.
06. Diferenças básicas entre correção de cor primária e secundária e de como balancear os canais RGB de uma imagem.

Parte 3

07. Conceitos de trabalho em longa metragem, organização de arquivos, criação de looks, trabalhos com LUT's, etc.
08. Workflows de trabalho com outros software de edição e efeitos visuais.