

Cinema 4D

Objectifs et bénéfices

5 jours / 35 h

sur devis

Paris & Province

- Maîtriser les fonctionnalités de base de Cinema 4D pour mener à bien un projet 3D complet : modélisation des objets, création et application des textures, mise en place des lumières et de la caméra, production de l'image ou de l'animation finale.

Prérequis	Pour les stages de débutants il n'y a pas de prérequis particulier, cependant la connaissance d'un logiciel 2D ou 3D (Illustrator, Photoshop, After Effects, Autocad, SolidWorks, Archicad etc?) est un plus qui facilite l'apprentissage
Public concerné	Infographistes, Designers ...
Méthodes pédagogiques	Un poste de travail par personne / Points théoriques apportés par le formateur Mise en application aux travers d'exercices / Échanges participants / Formateur
Modalités d'évaluation	Attestation descriptive de formation

Programme

Introduction

- Présentation de Cinéma 4D

Fondamentaux de navigation dans la vue

- Navigation dans la vue
- Gestion de la vue : quelques raccourcis

Fondamentaux de manipulation et sélection des objets

- Manipulation des objets dans la vue : quelques raccourcis
- Le gestionnaire d'objets la palette Attributs

Présentation rapide des menus et palettes

- D'autres palettes

Personnalisation de l'interface et de la vue

- Personnalisation de l'interface
- Personnalisation de la vue

Premiers objets : les splines

- Révolution Nurbs
- Extrusion Nurbs
- Peau Nurbs
- Nurbs Bezier

Premiers objets : Modélisation polygonale

- Polygones : premiers pas Polygones, palette Structure

Les objets

- Les objets de modélisation, Les déformateurs

Les textures

- Introduction sur les textures Projections

Les lumières

- Introduction sur la lumière : généralités
- Les types de lumière
- L'éclairage de surface
- Les volumétriques
- Les types d'ombre

Mograph

- Introduction sur le module Mograph : premiers clones et interface
- Mograph : les types de cloneurs Mograph (les effecteurs Initiation à Mograph Dynamics)



Cinema 4D

Programme

L'animation

- Introduction : atelier Animation Images-clés et courbes de fonction Images-clés automatiques
- L'animation non linéaire

Le rendu

- Présentation de la fenêtre réglage de rendu
- L'illumination globale et la propriété rendu Multi-passes : profondeur de champs Export des multi-passes vers Photoshop

L'export vers After Effects

- Introduction au workshop
- Photoshop, Illustrator, une affaire de préparation
- Mise en place des textures et tags de rendu
- Tags de composition externe et rendu de notre animation
- Travail dans After Effects

