

Programme de formation Cinema 4D

• Objectifs

Apprenez à utiliser le puissant logiciel de modélisation Cinéma 4D. Cette formation intensive en 5 jours vous fera découvrir les possibilités infinies qu'offre cet outil. Vous utiliserez les différents outils et fonctionnalités de C4D pour apprendre à concevoir pas à pas des objets en 3D, de la modélisation à la création de son environnement, en passant par la création et l'application de textures. Vous découvrirez aussi les clés pour rendre vos créations réalistes et leur donner vie en apprenant les bases de l'animation ! Chaque point fera l'objet de retours sur les notions de base, et d'entraînements avec des exercices de mise en pratique.

• Pré requis

Bases dans l'utilisation de logiciels de traitement d'image ou d'animation

• Durée

5 jours

• Public

Architectes, Graphistes

• Plan de formation

Introduction et prise en main

L'univers de la modélisation 3D
Connaître le vocabulaire spécifique
L'interface de Cinema 4D
Paramétrer et personnaliser l'espace de travail
Gérer les modes de vue et les fenêtres
Connaître quelques raccourcis utiles
Localiser les menus et les palettes
Sauvegarder votre travail

Modélisation d'un objet

Les primitives
Création d'objets en combinant des primitives
Connaître les modes de modélisation
Importer un objet depuis une autre source
Déformer un objet
Convertir en objet

Modélisation polygonale

Utiliser la modélisation polygonale
Sélections de points et de polygones
Les splines
NURBS : extrusion et révolution
Peau NURBS et NURBS Beziars
HyperNURBS

Modification des objets

Symétrie et opérations Booléennes
Formes organiques « Metaballs »
Outils de modification
Préparer et vérifier le maillage

Application de textures

Les types de textures : Shader 2D/3D et Bitmap
Appliquer une texture
Créer une texture simple ou complexe
Textures animées
Projection de texture et UVW Mapping

Gestion de l'éclairage

Ajouter et paramétrer une source d'éclairage
Utiliser les différents types d'éclairage
Éclairage volumétrique et éclairage de surface
Gérer les ombres

Gestion de la caméra

Notion d'axe de caméra
Paramétrer la caméra
Utiliser les modes de caméra et l'animation

Utilisation du module MoGaph

Créer des clones
Utiliser les différents types de cloneurs



Les effecteurs

Initiation à l'animation

Utiliser la timeline

Gérer les images clés et les courbes de fonction

Insérer des images clés automatiques

Gestion du rendu et exportation

Gérer les options et paramètres de rendu

Le rendu multi-passes et exportation vers

Photoshop

Exporter une vue ou une animation

Exporter de Cinema 4D vers After Effects