



adhénia formation

6 Bvd SALTGOURDE
PARC TERTIAIRE DU GOLF
24430 MARSAC SUR L'ISLE
T. 05 53 45 85 70
www.adhenia-formation.fr



FORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Photoshop initiation
- Photoshop perfectionnement
- InDesign initiation
- InDesign perfectionnement
- Illustrator initiation
- Illustrator perfectionnement
- Xpress initiation
- Xpress Perfectionnement
- CS6 Nouveautés
- Adobe acrobat professionnel
- Archicad initiation
- Archicad perfectionnement
- Artlantis initiation
- Artlantis perfectionnement
- Autocad 2012 expert 3D
- Autocad 2012 Initiation
- Autocad 2012 perfectionnement
- 3D Studio Max
- Google Sketchup

PROGRAMME DE FORMATION INFORMATIQUE

OUTILS GRAPHIQUE ET MULTIMEDIA

Cinema 4D

Durée : 5 jours soit 35 heures

Objectifs

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.

Participant

Infographistes, Designers...

Pré-requis

Pour les stages de débutants il n'y a pas de pré-requis 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.

PROGRAMME DÉTAILLÉ

1. Découverte de l'interface

- | Généralités sur la 3D
- | Les étapes de la réalisation d'un projet : modélisation, textures, lumière, cadrage, rendu et animation
- | Notions de base : axes, polygones, modélisation paramétrique, modélisation par splines (=tracés vectoriels), modélisation polygonale. Les unités, les formats d'import/export avec d'autres logiciels 3D ou 2D.
- | L'interface
- | Gestion des vues, navigation dans l'espace 3D : déplacements, zoom et rotations
- | Panorama des principaux gestionnaires : objets, attributs, matériaux, time line, médiathèque
- | Les palettes d'outils, menus détachables
- | Bascule entre les principales interfaces : standard, modélisation, animation...

2. Modélisation

- | Modélisation paramétrique : primitives 3D et déformateurs
- | Les Metaballs : création d'effets de liquide, de pâte ou de gélatine.
- | HyperNurbs
- | Peau Nurbs
- | Révolution Nurbs
- | Les outils d'aide à la modélisation



adhénia formation

6 Bvd SALTGOURDE
PARC TERTIAIRE DU GOLF
24430 MARSAC SUR L'ISLE
T. 05 53 45 85 70
www.adhenia-formation.fr



PROGRAMME DÉTAILLÉ

- | Booléens, instances, symétrie, répartition, metaballs
- | Dupliquer, disposer, randomiser, transférer
- | Utilisation des primitives 3D, déplacements, rotations et mise à l'échelle, groupements d'objets, hiérarchies
- | Utilisation des déformateurs, combinaison de plusieurs déformateurs
- | Modélisation par splines
- | Les splines paramétriques, création et importation de splines, fonctions liées aux splines : épaisseur, chanfrein, lissage, etc...
- | Édition de splines en mode point
- | Extrusion, surface de révolution, tubage
- | Modéliser en HyperNurbs et Metaballs
- | Modélisation avec très peu de polygones
- | Obtention de surfaces parfaitement lissées au rendu

3. Textures

- | Présentation de l'interface de gestion des matériaux
- | Importation de matériaux existants et bibliothèques de matériaux
- | Création et application de matériaux
- | Les attributs d'un matériau : couleur, brillance, relief, etc.
- | Utilisation d'images bitmap et de vidéos
- | Utilisation des textures procédurales (shaders)
- | Les différents types de projection de texture
- | Superposition et mélange de matériaux

4. Lumière, caméra et rendu

- | La caméra
- | Les ombres
- | Lumières visibles et volumétriques
- | Réglage du cadrage, choix de la focale
- | Cibler automatiquement un objet
- | La profondeur de champ
- | Choix des paramètres de rendu
- | Les lumières
- | Choix de l'éclairage en fonction du résultat souhaité
- | Lumière solaire et lumière artificielle
- | Les spots, cibler automatiquement un objet

5. Animation

- | Définition des paramètres d'un projet vidéo et des paramètres de rendu
 - | Animation par clés, la time line
 - | Trajectoire sur une spline
 - | Animation par paramètre contrôleur/contrôlé
 - | Utilisation des courbes d'animation
-