

RENCONTRONS-NOUS!

CRÉ@VALLÉE SUD 05 53 45 85 70 AVENUE DE BORIE MARTY DÉCLARATION D'EXISTENCE : CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR 24660 NOTRE DAME DE SANILHAC 72 24 01587 24

SIRET: 753 127 398 00026

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE!

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ AU TRAVAIL

CINEMA 4D

1/MY_PAGE_COUNT



Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action!

Durée de formation 7 jours soit 49 heures



Infographistes, Designers...



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



Niveau / Certification Obtenue attestation de formation



Type de formation / stage Intra/Inter/ Accompagnement individuel

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 camera, production de l'image ou de l'animation finale.

Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

Apports théoriques alternés avec des exercices pratiques

Programme

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 Péau Nurbs Révolution Nurbs Les outils d'aide à la modélisation

SIRET: 753 127 398 00026

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE!

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE ET BUREAUTIQUE

adhénia formation

COMMERCE, MARKETING, COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ AU TRAVAIL

CINEMA 4D

2 / MY_PAGE_COUNT



- Booléens, instances, symétrie, répartition, metaballs Dupliquer, disposer, randomiser, transférer Utilisation des primitives 3D, déplacements, rotations et mise à l'échelle, groupements d'objets, hierarchies Utilisation des déformateurs, combinaison de plusieurs déformateurs Modélisation par splines Les splines parametriques, 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 Métaballs 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
 Lumières visibles et volumétriques
 Réglage du cadrage, choix de la focale
 Cibler automatiquement un objet
 La profondeur de champ
 Choix des parametres 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

















