RENCONTRONS-NOUS !
05 53 45 85 70
CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

CRÉ@VALLÉE SUD
AVENUE DE BORIE MARTY
24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

SIRET : 753 127 398 00026
DÉCLARATION D'EXISTENCE :
72 24 01587 24

CINEMA 4D

1 / 3

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

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.

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...

Durée de formation
7 jours soit 49 heures

Public
Infographistes, Designers...

Prérequis
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

Niveau / Certification Obtenue
attestation de formation

Type de formation / stage
Intra/Inter/ Accompagnement individuel

CINEMA 4D

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
- 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

CINEMA 4D

- 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