

Cinema 4D

Initiation (Niveau 1)

Programme

Objectifs

Apprendre à créer des visuels en 3D avec l'un des logiciels les plus populaires.

Cinema 4D est un logiciel de création d'images fixes et animées en 3D. Il est utilisé aussi bien par des illustrateurs que dans le cinéma ou la télévision...

Public concerné

Infographistes, truquistes vidéo, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir rapidement des bases solides et pratiques sur Cinema 4D.

Pré-requis

Connaissance de l'outil informatique indispensable. La connaissance d'un logiciel de dessin vectoriel (Illustrator) ou de retouche photos (Photoshop) est recommandée.

Durée indicative* : 5 jours (35 heures)

Méthodes pédagogiques

- 1 Formation sur mesure**
Une entreprise par session de formation.
- 2 Évaluation en Amont**
Question sur les différentes problématiques à aborder.
- 3 Module présentiel**
Le formateur s'adapte aux participants à leur acquis et aux situations qu'ils évoquent.
- 4 Évaluation en Aval**
Vérification des acquis en cours de formation.

Profil de l'intervenant

Formateur Cinema 4D expert en modélisation et animation 3D sous C4D. Expérience significative de plusieurs années dans le domaine de la production et de la formation.

Moyens pédagogiques

Cours et exercices pratiques.

Moyens techniques

Logiciels : Cinema 4D, InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat. IMac 27 pouces

*Les durées des formations sont fixées en fonction de vos besoins et de votre niveau de connaissance.

Interface et présentation de Cinema 4D

Aperçu global de l'interface - outils et modes de travail. Les principaux menus pour démarrer. Palettes d'outils spécifiques. Paramétrer son espace de travail. Gestion des préférences, de l'affichage. Les vues 3D. Les formats d'import/export (formats 2D et 3D). Les paramètres d'un projet.

La modélisation polygonale sous Cinema 4D

Les sélections. Les primitives 3D. Gestion des outils splines. Les opérations de base : agrandir, rotation, déplacement en 3D. Gestion des attributs. Combinaison 3D : Nurbs, booléen, symétrie, répartition, cloneur, déformateurs, Metaball. Transformation 3D. Conversion en polygone. Edition des sommets, arêtes et polygones. Les déformateurs. Le menu structure - fonctions d'édition sur objet. Modéliser de formes illustrator via Cinema 4D.

Textures et matériaux

Création/édition de matériaux. Les canaux de textures : (Couleur, diffusion, réflexion...). Création de textures. Les différents types de placage de texture. Application localisée. Combinaison de textures. Texture et rendu des objets polygonaux en HyperNurbs.

Mise en lumières de scènes

Principes d'éclairage. Types de lumières et utilisation. Les différents types de lumière : intensité, couleur, angle. Création d'un dôme de lumière. Lumières volumétriques (brouillard, vapeur, poussière).

Caméra et environnement

Création et réglages des caméras. Cibler automatiquement un objet. Réglage du cadrage, choix de la focale. La profondeur de champ.

Animation

L'interface et les principes d'animation. Utilisation de la Timeline. Animation simple. Les keyframes. Animation des sous-objets de modélisation (déformation, explosion). Animation par objets déformants. Animer un objet sur un tracé (spline).

Rendu

Gestion et définition des paramètres de rendu. Export via After Effects



ZIGZAG FORMATION / 2 ter rue G. Charpack/ 76130 Mont Saint Aignan

n° Siret : 499 950 061 N.A.F: 744B
TVA intracom : FR 14 499 950 061
SARL au capital de 10000 euros

tel : 02 76 51 01 01
port : 06 65 84 51 01
e.mail: zigzag@agencezigzag.fr