

# Cinema 4D studio

5 j (35 heures)

Ref : CN4D

## Public

Réalisateurs d'animations, techniciens de l'audiovisuel, monteurs, truquistes vidéo et infographistes 2D et 3D

## Pré-requis

Bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante d'OS X ou de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est conseillée

## Moyens pédagogiques

Formation réalisée en présentiel ou à distance selon la formule retenue - Exposés, cas pratiques, synthèse, assistance post-formation pendant trois mois - Un poste par stagiaire, vidéoprojecteur, support de cours fourni à chaque stagiaire.

## Modalités de suivi et d'évaluation

Feuille de présence émargée par demi-journée par les stagiaires et le formateur  
Exercices de mise en pratique ou quiz de connaissances tout au long de la formation permettant de mesurer la progression des stagiaires  
Questionnaire d'évaluation de la satisfaction en fin de stage  
Auto-évaluation des acquis de la formation par les stagiaires  
Attestation de fin de formation

## Objectifs

- Découvrir l'univers de la 3D
- Appréhender les techniques de modélisation, de texturing
- Appréhender les techniques d'animations simples destinées à la vidéo et au Web

## Programme détaillé

### INTRODUCTION

---

- Notions de base sur l'univers 3D
- Langage, vocabulaire 3D

### PRESENTATION

---

Le logiciel, ses utilisations, sa pertinence

Découverte de l'interface

## **INTERFACE**

---

Les vues 2D/3D

Déplacement dans les diverses fenêtres

Paramétrages généraux

## **LA MODELISATION**

---

Les primitives

Création d'objets par combinaison et édition de primitives

Approche de la modélisation polygonale

Mémorisation des sélections des points et polygones

Déformations d'objets

Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D

Instances

Conversion en objet

Les splines

Définition et utilisation

Importation de tracés Illustrator

La modélisation nurbs

Utilisation des hyper nurbs

## **ECLAIRAGES DE BASE**

---

Mise en place et paramètres des sources d'éclairage

## **LES DEFORMATEURS**

---

Gestion et applications des déformateurs

## **TEXTURES**

---

Terminologie : bitmap, shader 2D, shader 3D

Composantes de textures

Application de textures

## **CAMERAS**

---

Mise en place et paramètres des caméras

Animation de la caméra

Notions d'axes, utilisation des modes

## **LA TIMELINE**

---

Utilisation de la palette de gestion du temps

## **LE RENDU**

---

Paramètres des options de rendu

Rendu multi-passe

Export et rendu d'une vue, d'une image et d'une animation

## **FINALISATION**

---

Révision générale

---