

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
