

Cinema 4D, créer des animations 3D professionnelles

-Référence: **DPIC-64**

-Durée: **5 Jours (35 Heures)**

Les objectifs de la formation

- Modéliser des objets avec Cinema 4D
- Préparer un objet et son maillage
- Habiller un objet avec une texture redéfini ou personnalisé
- Animer en boucle des objets liés
- Mettre en situation des éléments abordés dans différentes scènes

A qui s'adresse cette formation ?

POUR QUI :

- Architectes, designers, techniciens de l'audiovisuel (monteurs, truquistes vidéo) et infographistes 2D et 3D.

PRÉREQUIS :

- Bonnes connaissances d'un système d'exploitation graphique.
- Expérience requise.
- .

Programme

- **L'interface Cinema 4D**
 - Les notions de base sur l'univers 3D.
 - Le langage et vocabulaire 3D.
 - Les fenêtres de vue.
 - Les dispositions personnalisées.
 - Les contrôles de navigation.
 - Le chargement.
 - La sauvegarde.
 - Travaux pratiques Création et enregistrement d'une nouvelle vue.
- **Création et modélisation des objets**
 - Les primitives.

- La création d'objets par combinaison.
- L'importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D.
- Les splines.
- Travaux pratiques Concevoir de nouveaux objets.
- **Modification des objets**
 - Symétries.
 - Opération booléenne.
 - "Metaball".
 - Extrusion, biseautage, outil couteau, etc.
 - Préparer son maillage en vue de travailler avec les dynamiques et l'objet Clothilde.
 - Travaux pratiques Modifier, transformer, préparer un objet et son maillage.
- **Les textures**
 - Terminologies : bitmap, shader 2D, shader 3D.
 - Composantes et application de textures.
 - Création de textures avancées (verre, chrome, métal).
 - Création de textures animées.
 - Utilisation de fichiers Photoshop pour la création de textures UVW Mapping.
 - Développement des UVW.
 - Travaux pratiques Habillage d'un objet en situation studio.
- **Présentation des modules**
 - Le générateur de particules.
 - Le "ringing initiation".
 - Sculpture.
 - Mograph, l'outil "cloner" et les "effecteurs".
 - Advance render.
 - Net render.
 - Travaux pratiques Application d'effets dans une animation.
- **Gestion d'éclairage et des caméras**
 - Notions d'axes, utilisation des modes.
 - Types et paramétrages des diverses caméras (Camera Morphing).
 - Animation en boucle et animation d'objets liés.

Programme

- Travaux pratiques Mise en situation des éléments abordés dans différentes scènes.
- **Gestion du rendu**
 - Paramètres des options de rendu.
 - Comment les gérer ? Rendu multi-passes.
 - Export pour le trucage, la vidéo.
 - Export vers After Effects/QuickTime VR.
 - Travaux pratiques Création d'une animation de A à Z avec tous les outils traités lors de la formation.



(+212) 5 22 27 99 01



(+212) 6 60 10 42 56



Contact@skills-group.com

Nous sommes à votre disposition :
De Lun - Ven 09h00-18h00 et Sam 09H00 – 13H00

Angle bd Abdelmoumen et rue Soumaya, Résidence Shehrazade 3, 7ème étage N° 30
Casablanca 20340, Maroc