

# Cinema 4D

## Techniques de base 3D

### Objectif de la formation

Ce stage vous permettra de découvrir l'univers de la 3D et de maîtriser les techniques de modélisation, de texturing et d'animations simples destinées à la vidéo et au Web.

### Niveau requis

Ce stage requiert une bonne connaissance de l'environnement informatique (pratique courante de MacOS ou de Windows). La pratique d'un logiciel de création d'images est conseillée.

### Public concerné

Ce stage s'adresse aux réalisateurs d'animations, aux techniciens de l'audiovisuel (monteurs, truquistes vidéo) et aux infographistes 2D et 3D.

### Programme

- Introduction  
Notions de base sur l'univers 3D  
Langage, vocabulaire 3D
- Présentation  
Le logiciel, ses utilisations, sa pertinence  
Découverte de l'interface
- Interface  
Les vues 2D 3D  
Déplacement dans les diverses fenêtres  
Paramétrages généraux
- La modélisation  
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
- Éclairages de bases  
Mise en place et paramètres des sources d'éclairage
- Textures  
Terminologie: bitmap, shader 2D, shader 3D  
Composantes de textures  
Application de textures
- Caméra  
Mise en place et paramètres des caméras  
Animation de la caméra  
Notions d'axes, utilisation des modes
- Camera mapping
- La timeline  
Utilisation de la palette de gestion du temps
- Le rendu  
Paramètres des options de rendu  
Rendu multipasse  
Export et rendu d'une vue ou d'une image