

Modélisation, rendu et animation

CINEMA 4D - Initiation

5 jours (35h00) | ★★★★★ 5/5 | C4D-N1 | Code Certif Info : 94813 | Certification M2i Montages Motion Design (non incluse) | Évaluation qualitative de fin de stage | Formation délivrée en présentiel ou distanciel ⁽¹⁾

Formations Multimédia > 3D et animation > Modélisation, rendu et animation



À l'issue de ce stage vous serez capable de :

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

Niveau requis

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

Public concerné

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

Cette formation :

- Est animée par un consultant-formateur dont les compétences techniques, professionnelles et pédagogiques ont été validées par des diplômes et/ou testées et approuvées par l'éditeur et/ou par M2i Formation
- Bénéficie d'un suivi de son exécution par une feuille de présence émarginée par demi-journée par les stagiaires et le formateur.

(1) Modalité et moyens pédagogique :

Formation délivrée en présentiel ou distanciel * (e-learning, classe virtuelle, présentiel à distance). Le formateur alterne entre méthodes ** démonstrative, interrogative et active (via des travaux pratiques et/ou des mises en situation). La validation des acquis peut se faire via des études de cas, des quiz et/ou une certification.

Les moyens pédagogiques mis en oeuvre (variables suivant les formations) sont : ordinateurs Mac ou PC (sauf pour les cours de l'offre Management), connexion internet fibre, tableau blanc ou paperboard, vidéoprojecteur ou écran tactile interactif (pour le distanciel). Environnements de formation installés sur les postes de travail ou en ligne. Supports de cours et exercices.

* Nous consulter pour la faisabilité en distanciel. ** Ratio variable selon le cours suivi.

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
- Pinceau de polygones
- 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
- Le vérificateur de maillage

Eclairages de base

- Mise en place et paramètres des sources d'éclairage

Les déformateurs

- Gestion et applications des déformateurs

Textures

- Terminologie : bitmap, shader 2D, shader 3D
- Composantes de textures
- Application de textures

Caméras

- 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

Certification (en option)

- Prévoir l'achat de la certification en supplément
- L'examen (en français) sera passé le dernier jour, à l'issue de la formation et s'effectuera en ligne
- Il s'agit d'un QCM dont la durée moyenne est d'1h30 et dont le score obtenu attestera d'un niveau de compétence

Modalités d'évaluation des acquis

L'évaluation des acquis se fait :

- En cours de formation, par des productions
- Et, en fin de formation, par un questionnaire d'auto-évaluation ou une certification (M2i ou éditeur)

Compétences visées

- Elaborer des séquences d'animations interactives
- Préparer les médias pour l'intégration dans un support audiovisuel
- Exploiter un poste de montage pour l'acquisition, la gestion, la sauvegarde et les sorties des médias
- Exécuter et modifier différents types de montage (génériques, business graphiques, effets spéciaux)
- Mettre en oeuvre des techniques simples de trucage multicouches et d'animation
- Être autonome dans l'exécution des tâches
- Assurer une veille technique et concurrentielle.