

Modélisation, rendu et animation

CINEMA 4D - Modélisation, texturing et animation

10 jours (70h00) | ★★☆☆☆ 3/5 | C4D-PE | 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
- Maîtriser les techniques de modélisation, de texturing et d'animations simples et complexes destinées à la vidéo, au print 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 élargée 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

CINEMA 4D - Présentation

- Le logiciel, ses utilisations et sa pertinence
- Découverte de l'interface

Interface

- Les vues 2D / 3D
- Déplacement dans les diverses fenêtres
- Paramétrages généraux pour CINEMA 4D

La modélisation avec CINEMA 4D

- Les primitives
- Création d'objets par combinaison et édition de primitives
- Approche de la modélisation polygonale
- Mémorisation des sélections des points et polygones
- Pinceau de 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 NURB
- Utilisation d'Hyper NURBS
- Le vérificateur de maillage

Eclairages de base dans CINEMA 4D

- Mise en place et paramétrage des sources d'éclairage

Les déformateurs

- Gestion et applications des déformateurs

Eclairages avancés dans CINEMA 4D

- Ombres
- Lumières volumétriques
- Option des diverses lumières
- Illumination globale

Textures avec CINEMA 4D

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

Textures avancées

- Création de textures avancées (verre, chrome, métal)
- Création de textures animées (avec et sans couche alpha)
- Utilisation de fichiers Photoshop pour la création de textures UVW mapping
- Développement des UVW

Caméras

- Mise en place et paramétrage des caméras dans CINEMA 4D
- Animation de la caméra
- Notions d'axes, utilisation des modes
- Mise en oeuvre des caméras grues et réalistes

Animation avec CINEMA 4D

- Modèles et objets
- Animation par déplacement et déformation
- Animation en boucle
- Animation d'objets liés

La timeline avec CINEMA 4D

- Utilisation de la palette de gestion du temps
- Travailler dans la ligne de temps

Le rendu

- Paramètres des options de rendu
- Export et rendu d'une vue, d'une image et d'une animation
- Options de rendus spécifiques pour l'animation
- Rendu multipasse avec import dans Photoshop et After Effects
- Export pour le trucage et la vidéo
- Export et importation vers After Effects
- Initiation à CINEWARE
- Lien dynamique avec After Effects CC
- Export QuickTime VR

Le générateur de particules

Camera mapping

- Incorporation d'objets ou animations 3D dans une vue 2D

Initiation à MoGraph

- Utilisation et gestion du cloneur et des effecteurs

Finalisation

- Révision générale

Certification (en option)

- Nos tests de validation des compétences font partie intégrante du processus d'apprentissage car ils permettent de développer différents niveaux d'abstractions.
- Solliciter l'apprenant à l'aide de nos QCM, c'est lui permettre d'étayer sa réflexion en mobilisant sa mémoire pour choisir la bonne réponse. Nous sommes bien dans une technique d'ancrage mémoriel.
- L'examen sera passé à la fin de la formation.

Les + de la formation

L'examen de certification (proposé en option) est en français.