SKILLS CAMPUS
Training & Certification Center

Cinema 4D, créer des animations 3D professionnelles

-Réference: **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'adesse 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.

Programme

- 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, 7éme étage N° 30
Casablanca 20340, Maroc