

Cinema 4D initiation

 Durée	1 Jour - (8 Heures)	 Modalité d'accès	Aucun
 Pré-requis	Etre familiarisé à l'usage de l'outil informatique (PC ou Mac). La connaissance préalable d'un logiciel de graphisme 2D est recommandé	 Date	Voir convention
 Public	Graphiste, décorateur, et toute personne désirant prendre en main un logiciel de modélisation	 Lieu	Voir convention
 Intervenants	Formateur expert en CAO et DAO	 Délai d'accès	Définir avec l'entreprise
 Nb participants	1 à 5	 Accessibilité	L'organisme de formation étudiera l'adaptation des moyens de la prestation pour les personnes en situation de handicap
 Prix	Voir convention	 Obligations réglementaires	Aucune

Méthode pédagogique :

Alternance d'exercices pratiques et d'exposée, en 3 parties : présentation d'une situation d'usage, explication des méthode, mise en pratique.

Évaluation :

Exercices de validation en continu et des appréciations tout au long de la formation : une note en pourcentage avec QCM d'entrée et QCM de sortie

Outil pédagogique :

Supports papiers

Validation :

Attestation de fin de stage

OBJECTIF

Maîtriser les fonctionnalités de base de Cinema 4D
Modéliser des objets avec Cinema 4D

PROGRAMME

JOUR 1 :

Les fondamentaux du workflow de la création d'images 3D

- Comprendre les fondamentaux de base d'une modélisation 3D.
- Comprendre et utiliser les différentes manières de modéliser (générateurs, déformation, combinaisons, édition du maillage, sculpture).
- Découvrir la création de tous types de matières (plastiques, minéraux / métaux, organiques, transparents, luminescents).
- Comprendre la mise en scène à l'aide de plusieurs éléments de «staging» (lumières / ombres, arrières et premier plan, sol et ciel, brouillard et effets atmosphériques, cadrages caméras).
- Comprendre pourquoi utiliser plusieurs types d'animations : par images-clés, dynamiques physiques, effets procéduraux avec Mograph, rigging, morphing.
- Comprendre la réalisation d'un rendu.

L'interface

- Savoir identifier les différents organes principaux de l'interface.
- Savoir modifier l'interface (ajout de panneaux et de boutons) et l'enregistrer.
- Savoir créer / modifier des raccourcis clavier.
- Savoir naviguer dans les vues 3D et 2D.
- Savoir manipuler un cube dans l'espace 3D (déplacer, redimensionner, tourner).
- Savoir utiliser le panneau des coordonnées pour modifier un cube.

La modélisation paramétrique

- Savoir créer et paramétrer les principaux types de primitives (cube, sphère, cône / cylindre / tube / capsule...).
- Comprendre et mettre en pratique la notion de segments.
- Savoir utiliser des déformateurs (incurvation, effilage...).