

## Cinema 4D initiation

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