

Cinema 4D, créer des animations 3D professionnelles



DPIC-64 5 Jours (35 Heures)

Description

Cette formation très pratique vous apprendra à maîtriser l'interface et les fonctionnalités de l'environnement Cinema 4D. A l'issue de ce cours, vous serez capable de concevoir un objet en 3D, de lui donner un rendu réaliste et de créer une animation à partir de cet objet.

À qui s'adresse 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.

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

Programme de la formation

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.
- 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.
- 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.