



Cinema 4D - initiation à la 3D

Pré-requis	Connaître et comprendre son environnement de travail ainsi que ses fonctionnalités de bases. Une bonne pratique des logiciels graphiques est un plus.
Objectifs	Citer les fondamentaux de la 3D et identifier les flux de production. Concevoir des objets 3D, importer des fichiers existants, appliquer des textures et des éclairages aux scènes réalisées. Intégrer les bases de l'animation.
Durée	5 jour(s)

INTERFACE ET NAVIGATION

- Présentation de l'interface
- Navigation dans les viewport
- Barre d'outils
- Gestionnaire d'objets
- Gestionnaire d'attributs

MODELISATION

- Primitives 3D et 2D
- Les hiérarchies et groupes d'objets
- Sélection, déplacement, rotation, échelle
- Mode objet, polygone, arêtes et points
- Les splines
- Importation tracés vectoriel AI et mise en volume
- Outils de modélisation polygonale
- Objet Subdivision de Surface
- Objet Extrusion Nurbs
- Objet Extrusion contrôlée
- Objet Peau Nurbs

ECLAIRAGE ET TEXTURE

- Lumières volumétriques
- Définition d'un matériau
- Les différents canaux de textures
- Textures algorithmiques 2D et 3D
- Les différents types de placage de texture UV

157 boulevard Macdonald 75019 Paris - tél : 01 56 20 19 21
email: info@lapins-bleus.com - www.lapins-bleus.com

ANIMATION ET CAMERAS

- Création d'images clefs dans Cinema 4D
- L'éditeur de courbes et de pistes
- Gestion d'images clefs multiples
- Interpolation spatiale et temporelle
- Création de caméras et paramétrage
- Les tags de caméras
- Animation de caméras

RENDU

- Paramétrage de l'environnement
- Utilisation du visualiseur
- Paramètres de rendu
- Occlusion ambiante
- Utilisation du multipasse
- Export pour After Effects et Photoshop

157 boulevard Macdonald 75019 Paris - tél : 01 56 20 19 21
email: info@lapins-bleus.com - www.lapins-bleus.com

SAS au capital de 110 340 € - Siret : 443 451 703 00062 - APE : 85 59B - TVA : FR 24 44 34 51 703 - Organisme de formation n°11 94 06290 94