Cinema 4D (C4D) Initiation

Durée	35 heures - 5 jours
Niveau	Initiation
Public	Infographistes, truquistes vidéo, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir rapidement des bases solides et pratiques sur Cinema 4D.
Pré-requis	Maîtrise Mac ou PC, connaissance d'outils graphiques ou vidéo. La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle comme Illustrator est un réel plus
Objectifs pédagogiques de la formation	Apprendre les bases communes du logiciel puis explorer les parties et modules correspondant le plus à vos besoins selon votre métier. Maîtriser la modélisation, l'éclairage et le texturing dans Cinema 4D afin de réaliser des animations 3D de qualité.
Formateur	Formateur Cinema 4D expert en modélisation et animation 3D sous C4D. Expérience significative de plusieurs années dans le domaine de la production et de la formation.
Moyens d'encadrement	L'encadrement des stagiaires sera assuré par la direction de Kouros Formation ou, à défaut, par le formateur.
Modalités et pédagogie	Questionnaire d'évaluation en amont et en fin de formation - Programme entièrement personnalisé avec des cas pratiques et études de cas, Quizz - Support Stagiaire - Attestation de fin de stage.

Programme 1/2

Introduction à la 3D

- Généralités et bases de la 3D
- Les métiers et les domaines de la 3D.
- Positionnement de Cinema4D.
- La 3D : vocabulaire, concepts.

Introduction à Cinema 4D (C4D)

- Présentation de l'interface
- Réglage des Préférences
- Logique propre

La modélisation

- Les primitives
- Usage des déformateurs
- Les splines : création et édition
- Importation de tracés vectoriels
- Conversion en objet polygonal
- Approche de la modélisation polygonale
- Analyse de la structure 3D
- HyperNURBS. NURBS.
- Combinaison et transformation.
- Hiérarchies, groupes.
- Déformation d'objets
- Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D
- Instances

Programme 2/2

Animation

- Principes d'animation.
- Fonctions de base.
- Animation simple.
- Timeline.
- Application à la modélisation.
- Textures/ matériaux : textures de base. Principes et fonctionnement.
- Gestionnaire de matériaux. Couleur, diffusion, réflection, transparence

Les éclairages

- Principes d'éclairage.
- Colorimétrie.
- Mise en place et paramètres des sources d'éclairage
- Types de lumières : directionnelle, spot, point, zone, ambiante
- Travail en illumination globale et en occlusion
- Environnement, ciel et HDRI
- Contrôles : intensité, couleur, angle,
- Paramétrage pour le rendu final

Les textures

- Canaux. 2D & 3D Shaders.
- Gestion avancée des types.
- Localisation, combinaison
- Création des textures
- Paramétrage des bitmaps et des procédurales
- Application des textures
- Mise en place par UV mapping
- Développé UVW
- Intérêt des fichiers Photoshop et des fichiers .tga

La caméra

- Travail en fonction du story-board
- Animation
- Gestion des keyframes
- Timeline
- Mise en place et réglages
- Finalisation en fonction du rendu

Usage des modules

- Description
- Présentation de quelques modules (MoGraph, cheveux, dynamiques)
- Approche sur XPresso

Le rendu

- Définition et paramètres des options de rendu
- Rendu pour des applications tierces
- Export pour After Effects
- Passerelle Cinema 4D et After Effects.
- Caméras.
- Plug in Cineware.
- Rendu multipasses dans After Effects
- Export STL pour l'impression 3D avec Cinema 4D

Evaluation des connaissances acquises.