

Formation Cinema 4D initiation complète

Initiation complète à Cinema 4D pour modéliser, texturer, animer, éclairer et produire de la 3D : habillages TV, objets, décors, scènes... apprentissage méthodique et approfondi avec de nombreux exercices.

DATES du 21/01/2019 au 08/02/2019 - du 16/09/2019 au 04/10/2019 -

DURÉE TOTALE 3 SEM./105H

HORAIRES 10h-13h puis 14h-18h

NOMBRE DE PARTICIPANTS 6 maximum

PARTICIPANTS Infographistes, truquistes vidéo, animateurs traditionnels, designers, artistes, réalisateurs, toute personne désirant se former à la création 3D et acquérir en profondeur des bases solides et pratiques sur Cinema 4D.

NIVEAU REQUIS Maîtrise Mac ou PC, connaissance d'outils graphiques ou vidéo. Entretien pédagogique.

VALIDATION DES ACQUIS Contrôle continu tout au long de la formation, exercé par le formateur et supervisé par la responsable pédagogique. Délivrance d'un Certificat de Validation des Acquis de Formation.

MOYENS TECHNIQUES 6 stagiaires maximum. 1 station Cinema 4D par stagiaire, quadri ou octo processeurs, Full HD. Retour vidéo broadcast, scanner. Cinema 4D, avec les plug ins MoGraph, XPresso, Sketch & Toons, Hair et X-Particles, plus After Effects, tous en dernières versions.

SUPPORT DE COURS Mémo vidéo numérique, série complète de tutoriels à distance sur Cinema 4D.

OBJECTIF DE LA FORMATION

Ce stage de formation Cinema 4D de 3 semaines est une initiation complète au logiciel Cinema 4D pour modéliser, texturer, animer, éclairer et produire de la 3D. Apprentissage méthodique et approfondi avec de nombreux exercices.

PROGRAMME COMPLET DE LA FORMATION

BASES 3D

Les métiers et les domaines de la 3D. Positionnement de Cinema4D. La 3D : vocabulaire
Présentation du logiciel. Interface et logique propre.
Navigation au sein même du logiciel.

PERSONNALISATION

Interface : menus, palettes, préférences, rendu.
Trucs et astuces

MODELISATION

Modélisation 3D :

Primitives 3D, modélisation polygonale.

Modélisation simple: création du petit train et de ses wagons à l'aide de primitives paramétriques.

Modélisation 2D :

primitives 2D, courbes.

Les Extrusions: Extrusion, extrusion contrôlée, révolution. Combinaison et transformation. Hiérarchies, groupes.

Modélisation d'un objet complexe : une lampe Wagenfeld, une Arco lamp.

ECLAIRAGE

Principes d'éclairage. Colorimétrie.

Types de lumières : directionnelle, spot, point, zone, ambiante.

Contrôles : intensité, couleur, angle,...

Les différents Types d'ombres.

TEXTURES/MATERIAUX

Textures/ matériaux : textures de base. Principes et fonctionnement.

Gestionnaire de matériaux. Couleur, diffusion, réflexion, transparence...

Les shaders 2D et 3D.

Notions fondamentales de projection.

Éclairage Studio d'une lampe.

CAMERAS

Notions Fondamentales.

Les caméras dans Cinéma 4D: types, fonction, paramètres.

ANIMATION

Principes d'animation. Fonctions de base. Animation simple. Timeline.

Approfondissement de la timeline, gestion des vitesses (F-curves).

La feuille d'exposition, les courbes de fonctions, les clips de mouvement.

MISE EN SCENE

Caméra. Animation.

Gestion des keyframes.

Timeline.

ECLAIRAGE AVANCE

Gestion avancée des lumières et de leur mélange.
Gestion des ombres. Lumière volumétrique/inverse. HDRI et Sibl.
Mises en scène : environnements entièrement créés, artificiels et « réalistes ».
Effets spéciaux à ré-intégrer/dissimuler dans un film.

MOGRAPH

Initiation.
Gestion avancée et appliquée à l'habillage TV.

RENDU

Sketch and Toons. Découverte du module de rendu non photo réaliste Sketch and Toons pour des rendus plus graphiques.

Hair : le module de cheveux aux services de la créativité, l'usage ici sera détourné de sa fonction première, nous utiliserons le module de cheveux comme répartition rapide notamment..

Types de rendu : fixes, animés, multipass. Entrelacement.
Usages et conseils pour preview rapide, contrôle des ombres, des textures,...
Formats de sortie et spécificités pour TV, web, logiciels de compositing.
Exports avec alpha channel, z-depth. Trucs et astuces.

AFTER EFFECTS

Passerelle Cinema 4D et After Effects.
Caméras.
Plug in Cineware.
Rendu multipasses dans After Effects.

XPRESSO

Introduction à Xpresso, langage de programmation visuel nodal.

X-PARTICLES

Découverte des bases de ce superbe plug in, de plus en plus présent en Motion Design.

TRAVAUX REALISÉS

Modélisation d'objets simples et utiles.
Modélisation d'objets complexes avec obtention d'un haut niveau de réalisme.
Création de générique sportif.
Création d'habillage TV.
Création de décors et d'environnements pour pubs, clips, habillage.
Animation d'environnements complets, rendus et intégration, mélange avec de la vidéo pour habillage et clip.

DOMAINES D'APPLICATION

Habillage TV.

Video clip.

Architecture, design.

Film institutionnel.