

Formation Cinema 4D initiation longue

Initiation longue à Cinema 4D pour modéliser, texturiser, animer, éclairer et produire de la 3D : habillages TV, objets, décors, scènes...

DATES du 07/12/2020 au 18/12/2020 - du 18/01/2021 au 29/01/2021 - du 17/05/2021 au 28/05/2021 - du 19/07/2021 au 30/07/2021 - du 27/09/2021 au 08/10/2021 - du 15/11/2021 au 26/11/2021 -

DURÉE TOTALE 2 SEM. (70H)

MODALITES D'ORGANISATION Formation distancielle ou Formation présentielle, en nos locaux, 13 rue Desargues, 75011 Paris. (Selon disponibilité et selon votre demande)

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 rapidement des bases solides et pratiques sur Cinema 4D.

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

ACCESSIBILITÉ Nos formations sont accessibles et aménageables pour les personnes en situation de handicap. Fauteuils roulants autorisés en largeur maxi 70cm. Pour tout handicap, auditif, visuel ou autre, merci de nous contacter pour les aménagements possibles.

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. En présentiel : 1 station Cinema 4D par stagiaire, Intel Core i9 7920x 12 coeurs, GPU nVidia RTX 2080Ti 11Go de VRAM, 64 Go de RAM, écran 24 pouces. Tablette graphique. Adobe Creative Cloud 2020, Tablette graphique. En distanciel : un ordinateur pouvant faire tourner Cinema 4D, une connexion internet minimum Adsl, un micro et si possible une webcam (ou un smartphone ou tablette). Nous vous aidons à distance à installer applications, licences, médias et outil de web conference live. En cas de machine insuffisamment performante pour le travail en formation, nous vous mettrons gratuitement à disposition une station à distance (cloud computing) ou un de nos ordinateurs (selon disponibilité).

MOYENS ET MODALITES PEDAGOGIQUES En présentiel : une salle de formation avec tableau blanc, un poste informatique pour chaque apprenant, un poste informatique vidéo-projeté pour les formateurs, avec accès internet et imprimante partagée. Alternance de séquences théoriques et d'exercices d'application réelle. Les exercices sont réalisés sous la supervision des formateurs, dans une logique d'apprentissage des compétences et d'autonomie progressive des apprenants. Des exercices plus longs et synthétiques permettent de reprendre un ensemble de compétences dans des cas pratiques types des métiers et compétences concernés, et s'assurer de leur acquisition par les apprenants. En distanciel : le formateur alterne des moments collectifs en webconference live (théorie, démonstration et explicitation de fonctionnalités) / en solo (exercices ou travaux à réaliser chacun de son côté, en salle « virtuelle » ou de manière privée) / du tutorat personnalisé (appels téléphone/Skype ou séances webconf privées pour personnaliser l'enseignement, aider un stagiaire...)

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

FORMATEURS Professionnel en activité, expert reconnu dans son domaine, animant régulièrement des formations.

LABELS QUALITÉS Centre certifié Qualiopi (certification nationale) / certifié ISQ-OPQF / référencé Data-Dock / centre certifié Adobe / Maxon / Blackmagic Design / centre de test Certiport

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Ce stage de formation Cinema 4D de 2 semaines est une initiation longue et intensive au logiciel Cinema 4D pour modéliser, texturer, animer, éclairer et produire de la 3D.

Les objectifs de cette formation de 2 semaines sont :

- Acquérir les bases préalables au travail en espace 3D et dans Cinema 4D: culture, vocabulaire, workflow, navigation dans l'interface, préférences et personnalisation du logiciel
- Maitriser les outils et process de modélisation
- Appliquer un éclairage à une modélisation
- Réaliser une texture ou un matériau sur une modélisation
- Paramétrer et utiliser une caméra dans un espace 3D
- Maitriser les principes de l'animation dans Cinema 4D : base, gestion de la timeline
- Créer du motion design avec l'outil Mograph
- Savoir utiliser les passerelles avec After Effects

CONTENU 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.
Mise en pratique: Modélisation simple: création d'un 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.
Mise en pratique : Modélisation d'un objet complexe : une lampe Wagenfeld.

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.

Introduction au système de matériaux nodaux
Gestionnaire de matériaux. Couleur, diffusion, réflexion, transparence...
Les shaders 2D et 3D.
Notions fondamentales de projection.
Mise en pratique: Eclairage Studio de la lampe Wagenfeld.

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).

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.
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

Types de rendu : fixes, animés, multipass. Entrelacement.
Usages et conseils pour preview rapide, contrôle des ombres, des textures,...

AFTER EFFECTS

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

TRAVAUX REALISES

Modélisation d'objets simples et utiles.
Modélisation d'objets complexes avec obtention d'un haut niveau de réalisme.
Création de titres en 3D, animés, et d'éléments pour habillages vidéos.
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.