

CINEMA 4D - Semaine 1

Objectif:

Cette formation se déroulera sur 2 semaines voir contenu semaine 1 et 2, elle a pour objectif de vous faire découvrir l'application Cinema 4D, dans les domaines aussi variés que l'audiovisuel, la publicité, le web.

Niveau requis:

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle comme Illustrator est un plus. Il faut savoir utiliser les courbes de Bézier. De plus maîtriser l'ordinateur et être à l'aise avec la visualisation 3D.

Public concerné:

Dédié aux graphistes ou infographistes et à toute personne devant réaliser des visuels en 3D.

Moyens pédagogiques:

Un ordinateur par personne - Vidéo projecteur - Connexion Internet.

► Introduction

- Introduction à la 3D,
- Présentation de CINEMA 4D
- Présentation de l'interface et configuration
- Réglages des Préférences,
- Création d'un projet
- Usage de la navigation 3D

► La modélisation

- Les primitives,
- Usage des déformateurs simples
- Les splines: création et édition, utilisation de l'extrusion
- Importation de tracés vectoriels (.ai)
- Conversion d'objet, connection et suppression
- Approche de la modélisation polygonale
- Analyse de la structure 3D (points, arrêtes et polygones)
- Déformation d'objets par sélection progressive
- Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D
- Instances et duplications
- Utilisation de certains plugins

► Les éclairages

- Mise en place et paramètres des sources d'éclairage
- Analyse de la scène
- Utilisation des fichiers IES
- Travail en illumination globale et en occlusion
- Environnement, ciel et HDRI
- Paramétrage pour le rendu
- Optimisation des éclairages
- Lumières volumétriques

► La modélisation avancée

- Maillage organique
- Gestion de la subdivision de surface
- Influence hyper NURBS
- Travail sur des formes industrielles
- Gestion des imports de logiciels surfaciques

► Les textures

- Création des textures
- Paramétrage des bitmaps et des procédurales
- Application des textures
- Mise en place par UV mapping
- Développé UVW
- Paint 3D sur calques 3D de texture
- Intérêt des fichiers Photoshop et interpolation

► La caméra

- Travail en fonction du story-board
- Mise en place et réglages
- Finalisation en fonction du rendu
- Profondeur de champ
- Approche sur Xpresso