



*Si vous cherchez à créer des images 3D à couper le souffle en un minimum de temps et avec un minimum d'effort, CINEMA 4D Studio est fait pour vous.*



# CINEMA 4D

.....Initiation

- **OBJECTIFS:** Initiation et compréhension de la 3D, flux de production. Conception de modèles 3D. Importation d'existant. Textures et éclairage. Effets spéciaux. Animation.
- **PRÉ REQUIS:** Connaître et comprendre son environnement de travail ainsi que ces fonctionnalités de bases. Une bonne pratique des logiciels graphiques est un plus.
- **DURÉE:** 5 jours

## ■ DETAILS:

### 1. INTERFACE ET LOGIQUE CINEMA 4D

- › Aperçu global de l'interface - outils et modes de travail
- › Les principaux menus pour démarrer
- › Palettes d'outils spécifiques
- › Paramétrer son espace de travail
- › Gestion de vos préférences logiciel
- › Gestion de l'affichage - Les vues 3D : Navigation, contrôles et raccourcis
- › S'orienter en 3D : XYZ, HPB
- › Les formats d'import/export
- › Définition des paramètres d'un projet

### 2. LA MODELISATION POLYGONALE

- › Les primitives 3D
- › Les opérations de base : agrandir, tourner, déplacer
- › Gestion des attributs base, objet et coordonnées
- › Combinaison 3D : booléen, instances, symétrie, répartition, déformateurs
- › Transformation 3D : Gestion des objets : Dupliquer, disposer, randomiser, transférer.
- › Création de Groupes
- › Concept de liaisons et hiérarchies
- › Outils de magnétisme et de mesure de distance
- › Conversion en polygone
- › Edition des sommets, arêtes et polygones
- › Initiation aux déformateurs
- › Le menu structure – fonctions d'édition sur objet
- › L'outil Atonium
- › L'objet Metaball ou maillage liquide

### 3. TEXTURES ET MATERIAUX

- › Interface de création/édition de matériaux
- › Théorie concernant les canaux de textures simples : Couleur, diffusion, réflexion,...)
- › Principes et fonctionnement de création d'une texture
- › Création de textures de base
- › Textures algorithmiques 2D et 3D (shaders)
- › Utilisation d'images et de shaders intégrés

- › Approfondissement des canaux de textures : Réfraction, relief, déplacement,...
- › Les différents types de placage de texture
- › Application localisée sur une partie d'objet
- › Combinaison de plusieurs textures

### 4. MISE EN LUMIERES DE SCENES

- › Principes d'éclairage
- › Initiation à l'éclairage : 3 points
- › Types de lumières et utilisation : directionnelle, spot, point, zone, ambiante
- › Contrôles des différents types de lumière : intensité, couleur, angle
- › Cibler automatiquement un objet.
- › Exclusion d'objets d'une source de lumière, profondeur de champ
- › Lumières volumétriques, effets de brouillard

### 5. CAMERA ET ENVIRONNEMENT

- › Création, maniement et réglages de caméras,
- › Ecrêtage de caméra
- › Cibler automatiquement un objet
- › Réglage du cadrage, choix de la focale
- › La profondeur de champ
- › Gestion de la ligne d'horizon
- › Positionnement et réglage du ciel

### 6. ANIMATION

- › Présentation de l'interface et principes d'animation
- › Utilisation de la Timeline
- › Fonctions de base & animation simple
- › Gestion des keyframes
- › Animation des sous-objets de modélisation : Effets de déformation, d'explosion
- › Animation par Objets déformants
- › Animer un objet sur un tracé (spline)