Formation Cinema 4D : Initiation

Durée :	5 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	Connaissances de base sur photoshop et illustrator, habitude des interfaces graphiques
Objectifs :	Maitriser la modélisation polygonale et spline, éclairer une scène et générer des rendus image
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO712-F
Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5

Introduction à Cinema 4D

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale des différentes interfaces (modélisation, sculpture, visualisation, animation...)

Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)
Les vues (face, perspective, haut, …)
Déplacement dans un espace 3D avec raccourci clavier
Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l’objet,…)
Les types d’affichage (ombrages, lignes, …)
La fenêtre attributs

Utiliser les outils de modélisation : polygonale et spline

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)
Déplacement
Mise a l'échelle
Rotation
Verrouillage des axes
Les objets polygonaux et leurs options (passage en revue des principaux attributs)
Les splines et leurs options (union, soustraction, etc.)
L’outil plume et ses options
Importation de splines illustrator, Autocad (ou autre logiciel vectoriel)
Les conteneurs (surface de subdivision, révolution, chemin, extrusion, peau, etc...)

Ateliers : création et manipulation de différents objets polygonaux, passage en revue des différentes options, création et manipulation d’objets à base de différentes splines. Comparaison des 2 méthodes de modélisation

Maîtriser les transformations et positionnement des objets

Options de la fenêtre attributs
Options de la fenêtre de coordonnées
Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)

Utiliser les attributs et propriétés des objets polygonaux

Subdivision polygonale : principe de base
Les polygones
Les arêtes
Les points
Subdivision d'un objet
Rendre modifiable un objet polygonal en vue de sa modélisation
Les différents mode de sélection (arrêtes, points, polygones)
Sélection et modification des polygones, points et arrêtes
Les différents outils d'extrusion polygonale
Supprimer des polygones
Fermer des trous polygonales

Atelier : transformation et modélisation à partir d'un cube en une forme personnalisée

Travailler la modélisation polygonale

Insérer un objet polygonal dans une surface de subdivision
Affichage du maillage et travail de la subdivision
Subdiviser des polygones avec les couteaux : cutter, par plan, par boucle
Options des couteaux (décalage, section, espacement, ..)
Déplacement des arrêtes et interaction avec la surface de subdivision
Extrusions et biseaux sur les polygones
Sélection des éléments : pinceaux, par boucle, par anneaux, …
Déplacer, modifier les polygones du maillage

Atelier : modélisation d'un objet avec la surface de subdivision

Travailler la modélisation spline

Création et modification de profils via les splines
Utilisation des axes pour la mise en volume
Mise en volume et réglages des attributs

Atelier : modélisation d'un objet complexe avec les splines, utilisation des attributs pour modifier, corriger rapidement la forme

Utiliser les modificateurs

Présentation du fonctionnement et interêts du système paramétrique
Importance de la hiérarchie de la fenêtre objet
Passage en revue des principaux déformateurs (effilage, dilatation, torsion,…)
Les attributs et leurs réglages

Atelier : transformation et déformation rapide d'objets précédemment modélisés

Eclairer une scène avec les lumières et l'environnement

Notions de base de l’éclairage (2 points, 3 points, diffus, direct…)
Les différents types d'éclairage (spot, infinie, soleil, ...)
Création d'un ciel, d'un sol, d'un environnement, d'un arrière plan
Analyse et test des différents attributs d'éclairage (ombre, visibilité, ….)

Atelier : création d'une scène d'éclairage studio

Générer et optimiser les rendus image

Les tailles de rendu, la résolution
Les différents formats (psd, tiff, …)
L'anti aliasing
Les effets de base d’un rendu réaliste : occlusion ambiante et illumination globale
Les options
Temps de rendu et optimisation

Atelier : test et comparaison de rendu d’une scène avec différents réglages