

Formation After Effects et Cinema 4d avec cineware

Durée :	5 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	maitrise des principales fonctions d'After Effects, habitude des interfaces graphiques
Objectifs :	Découvrir Cinema 4D - utiliser le module Cinema 4D d'After Effects afin d'intégrer des projets 3D natifs de cinema 4d dans after effect (compositing) et réaliser des intégrations vidéos ou images
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO957-F
Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5

Introduction à Cinema 4D

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l'interface

Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Configurer les vues

Déplacement dans un espace 3D

Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l'objet,...)

Utiliser les outils

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)

Déplacement

Mise à l'échelle

Rotation

Verrouillage des axes

Les objets polygonaux (cubes, sphères, etc..)

Les splines (cercle, arc, rectangle, etc...)

Les nurbs (rotation, chemin, extrusion, peau, bezier, etc...)

Les instances (circulaire, rectangulaire)

Les opérations booléennes

Transformation miroir

Atelier : création et transformation des différents objets de base, prise en main et manipulation

Maîtriser les transformations et positionnement de plusieurs objets

- Outil d'alignement
- Outil de centrage
- Outils multiplication
- Outil de mesure
- Outil de transfert
- Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)
- Les différents déformateurs

Utiliser les attributs et propriétés des objets

- Subdivision polygonale : principe de base
- Les polygones
- Les arêtes
- Les points
- Subdivision d'un objet
- Editer un objet en vue de sa transformation
- 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
- Insertion dans une hyper nurbs

Atelier : transformation d'un cube en une forme personnalisée

Découvrir les objets Splines

- Création d'objet sur un tracé (suivi de chemin)
- Extrusion d'objets de manière linéaire
- Extrusion d'objets de manière circulaire
- Extrusion méthode «peau» entre 2 traces
- Modifications des attributs de chaque méthode

Atelier : création d'objets avec les différentes méthodes

Utiliser les lumières et l'environnement

- 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 paramètres d'éclairage (ombre, visibilité,)

Atelier : création d'un preset d'éclairage studio

After Effect : rappel des fondamentaux

- Principe de la 3D sous After Effects
- Calque 2D vers 3D
- Vues multiples pour positionnement des calques en 3D
- Création de caméra
- Paramétrage de la caméra
- Animation de la caméra
- Options de la caméra

Création de lumières
Type de lumières
Animation de lumières
Options de lumières
Options de projection d'ombres
Options de surface des calques 3D

Atelier : Création d'un générique 3D

Import cinema4D et animation 3D avancée

Prise en main du module cinema 4D d'after effect
les réglages de rendu
les types d'affichage et leur optimisation
les types de caméra et de lumières
Imports de fichiers c4D et incorporation dans l'espace 3D d'after
Options de compositing
corrections dans cinema 4D de fichiers sans rendu intermédiaire
Tracking 3D after effect sur fichier cinema4D
les points de trackings
la création des calques de suivi et les objets nuls.

Atelier 1 :Création d'un générique 3D à partir de fichiers cinema 4D

Atelier 2 :Création d'un tracking 3D à partir de fichiers cinema 4D sur un fichier vidéo