

NORDIGITAL

CINEMA 4D – Initiation

Objectifs pédagogiques :

Maîtriser les techniques fondamentales de la conception d'images et d'animations simples en images de synthèse.

Pré-requis :

Bonne connaissance de l'environnement informatique Mac ou PC, La pratique d'un logiciel de création graphiques (Gimp, Photoshop) est conseillée.

Détails de la formation

Première approche

Présentation historique de l'image de synthèse et de ses différents domaines d'application.

Les étapes dans la réalisation d'un projet 3D.

Concept et philosophie de Cinema 4D.

Prise en main et présentation de l'interface et des principales palettes.

Les menus contextuels.

Apprendre à naviguer dans un environnement 3D et à manipuler des éléments simples.

Les différents modes d'affichages.

Les différentes méthodes de sélection.

Les raccourcis clavier indispensables.

La modélisation

Les différentes techniques de modélisation : polygonale, nurbs.

Organisation, manipulation et sauvegarde des objets.

Structure des objets : Concept de maillage, les points, Les arêtes, les polygones.

Modélisation à base de primitives.

Création et modification d'un maillage.

Les outils de transformation et de déformation.

Concevoir et réaliser quelques objets simples.

Réalisation d'objets simples.

Le texturage

Présentation et utilisation de l'éditeur de matériaux.

Créer et organiser une bibliothèque de matériaux.

Les différents types de surfaces : algorithmique et bitmap.

Comprendre et configurer les attributs de surface, les prin-

Durée : 5 jours (35 heures)

Lieu : 38, rue du Faubourg de Béthune - 59000 Lille
ou sur site

Horaires : du lundi au vendredi de 9h00 à 13h et de 14h à 17h00.

Dates et Tarif : nous contacter

NORDIGITAL
09 53 72 21 73

Mail : contact@nordigital.fr

Site : www.nordigital.fr

NORDIGITAL

CINEMA 4D – Initiation *suite*

cipes fondamentaux.

Création d'une texture algorithmique.

Préparer et paramétrer des textures (verre, bois, plastique, etc.).

Création d'une texture bitmap.

Les différents systèmes de projections pour l'application d'une texture bitmap.

Assigner plusieurs surfaces à un maillage.

Texturage des objets précédemment réalisés.

Les éclairages

Les différents types de lumières.

Paramétrer et configurer les ombres.

Configuration des éclairages afin d'obtenir un rendu professionnel.

Notion de ray tracing et de radiosit .

L'animation et le rendu

Mise en place des  l ments composant une sc ne : Objets, Lumi res et cam ras.

Cr ation et param trages de la cam ra.

Cr er sa premi re animation.

Notion de temps et d'images cl s

Utilisation de la ligne temporelle.

Animation lin aire et non lin aire.

Calcul et export d'une image fixe et d'une animation.

Param trages et choix du rendu, les diff rents formats d'images et de vid o.

Gestion et optimisation d'un projet.