

Formation Cinema 4D

Réf. SF33255

5 j Durée	2 750 € HT Inter / participant	6 250 € HT Intra (≤12 pers.)	0 Sessions à venir
--------------	-----------------------------------	---------------------------------	-----------------------

Objectifs pédagogiques

- ✓ Animer et modéliser en 3D avec Cinema 4D
- ✓ Savoir modéliser un objet
- ✓ Appréhender la modélisation polygonale
- ✓ Modifier des objets, appliquer des textures
- ✓ Gérer l'éclairage et la caméra
- ✓ Utiliser le module MoGaph
- ✓ S'initier à l'animation
- ✓ Gérer le rendu et l'exportation

Public visé & prérequis

Public visé Architectes, Designers, Graphistes / Infographistes, Monteurs

Prérequis Bases dans l'utilisation de logiciels de traitement d'image ou d'animation

Programme détaillé

Introduction et prise en main

L'univers de la modélisation 3D
Connaître le vocabulaire spécifique
L'interface de Cinema 4D
Paramétrer et personnaliser l'espace de travail
Gérer les modes de vue et les fenêtres
Connaître quelques raccourcis utiles
Localiser les menus et les palettes
Sauvegarder votre travail

Modélisation d'un objet

Les primitives
Création d'objets en combinant des primitives
Connaître les modes de modélisation
Importer un objet depuis une autre source
Déformer un objet
Convertir en objet

Modélisation polygonale

Utiliser la modélisation polygonale
Sélections de points et de polygones
Les splines
NURBS : extrusion et révolution
Peau NURBS et NURBS Beziars
HyperNURBS

Modification des objets

Symétrie et opérations Booléennes
Formes organiques « Metaballs »
Outils de modification
Préparer et vérifier le maillage

Application de textures

Les types de textures : Shader 2D/3D et Bitmap
Appliquer une texture
Créer une texture simple ou complexe
Textures animées
Projection de texture et UVW Mapping

Gestion de l'éclairage

Ajouter et paramétrer une source d'éclairage
Utiliser les différents types d'éclairage
Éclairage volumétrique et éclairage de surface
Gérer les ombres

Gestion de la caméra

Notion d'axe de caméra
Paramétrer la caméra
Utiliser les modes de caméra et l'animation

Utilisation du module MoGaph

Créer des clones
Utiliser les différents types de cloneurs
Les effecteurs

Initiation à l'animation

Utiliser la timeline
Gérer les images clés et les courbes de fonction
Insérer des images clés automatiques

Gestion du rendu et exportation

Gérer les options et paramètres de rendu
Le rendu multi-passes et exportation vers Photoshop
Exporter une vue ou une animation
Exporter de Cinema 4D vers After Effects

Pourquoi choisir Sparks Formation ?

20 ans d'expertise IT, des formateurs experts et des sessions garanties contre l'annulation.

20 ans
d'expertise

1 068+
formations

11 178
apprenants formés/an

+67
Net Promoter Score

Avis des participants

4,9/5 — 9 avis

Laurent P. — Formation conforme à mes attentes.

Sylvain P. — C'etait très sympa, trop court hélas, j'ai appris tellement de chose ! bravo ! :)

Votre formateur

Jérémie B. — Formateur Création Graphique & Multimédia

Jérémie intervient sur des formations portant sur la création graphique et le multimédia. Parmi les formations qui lui sont confiées figurent notamment « 3DS Max » et « InDesign »....

Ils nous font confiance

Cette année notre filière Création Graphique & Multimédia a accompagné plus de 20 entreprises dont :

ARTELIA ALMA APSIDE ASSOCIATION DYNAMO BANQUE FRANÇAISE MUTUALISTE BETC FULLSIX EAU PUBLIQUE DU GRAND LYON FDJ GAMING SOLUTIONS FRANCE FGS FRANCE GRAVOTECH MARKING SAS +10 autres

Financement & certifications

Cette formation est éligible aux financements OPCO et FNE-Formation. Nos équipes vous accompagnent dans le montage de votre dossier.



Réservez votre place dès maintenant

20 ans d'expertise · 1 000+ formations · NPS +67 · réponse sous 24h ouvrées

0 805 950 800

demande@sparks-formation.com