



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

CINEMA 4D v.9 à v.11

<http://www.frelon-urbain.fr>

NIVEAU - 1

Dates pour CINEMA 4D – Durée Conseillée 10 jours

11/01	08/02	08/03	05/04	03/05	31/05	28/06	26/07	13/09	11/10	08/11	06/12
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

Public :

Graphiste, designer, architecte, architecte d'intérieur..

Pré requis :

Bonnes connaissances de l'environnement Windows et périphériques.

Serait un plus :

Connaître un logiciel 3D

Objectifs :

Initiation et compréhension de la 3D, flux de production.

Conception de modèles 3D. Importation d'existant. Textures et éclairage.

Effets spéciaux. Animation.

Tarifs :

Formation Inter entreprise : 425 € HT/jour – Session 5 jours : 2 000 € HT ([convention](#))

Formation Intra entreprise : 500 € HT/jour – nous fixons ensemble un nombre de journées en fonction de vos besoins ([convention](#))

Programmes personnalisés à partir de CINEMA 4D niveau 1

[Sommaire formations](#) | [Nous consulter](#) | [Devis inter entreprise](#) | [Devis Intra entreprise](#)

Cinema 4D Initiation + Cinema 4D perf modules à la carte (10 jours +)	Cinema 4D perf (modules à la carte) (de 1 à 5 jours)	Formation Démonstrative & Comparative Modélisation 3dsmax // Cinema 4D (2 jours)
---	--	--

Travaux Professionnels Pratiques : 1 jour – Conseils sur projet : 500 € HT



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

www.aaa.com

CINEMA 4D v.9 à v.11

<http://www.frelon-urbain.fr>

NIVEAU - 1

CINEMA 4D – Nouveautés V.11

Evolution des formats d'import/export DWG, renderman et Collada.dae

Le groupement des animations (Motion Clip)

Cineman, pont vers les moteurs de rendu externes

Paramètres de radiosité et animation inclus à l'importation

INTERFACE ET LOGIQUE CINEMA 4D

Aperçu de l'interface - outils et modes de travail

Les menus spécifiques (sélection, objet,)

Palettes d'outils spécifiques (objets, attributs, matériaux, animation,...)

Paramétrer son espace de travail –

Menus flottants – enregistrement

Vos Préférences (généralités, vues, unités,...)

Gestion de l'affichage - Les vues 3D :

Navigation, contrôles et raccourcis

S'orienter en 3D : XYZ, HPB

Les formats d'import/export (formats 2D et 3D)

Définition des paramètres d'un projet

LA MODELISATION POLYGONALE

Les primitives 3D

Opérations de base : agrandir, tourner, déplacer

Gestion des attributs base, objet et coordonnées

Combinaison 3D : booléens, instances,

symétrie, répartition, déformateurs

Transformation 3D : Gestion des objets :

Dupliquer, disposer, randomiser, transférer.

Outils de magnétisme et de mesure de distance

Conversion en polygone, édition des sommets, arêtes et polygones

Initiation aux déformateurs

Menu structure – fonctions d'édition sur objet

L'outil Atonium

L'objet Metaball ou maillage liquide

Sélections sous objets, influences lissage Nurbs

La Modélisation 2D/Spline

Splines de base, Splines complexes

Extrusion de texte

Modéliser à partir de plans (blue prints)

Modéliser avec les objets Nurbs et splines

(extrusions et révolutions de profils...),

Extrusion contrôlée (loft ou élévation softs 3d)

Vectorisation et nettoyage des points

Import .AI

Connecter / séparer des splines

Gestion des points : inversion de l'ordre,

insertion, tangentes non parallèles, etc.

Peau NURBS (plusieurs splines en coupe)

NURBS Bézier



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

CINEMA 4D v.9 à v.11

<http://www.frelon-urbain.fr>

NIVEAU - 1

TEXTURES ET MATERIAUX

Interface de création/édition de matériaux –
Gestionnaire de matériaux.

Théorie concernant les canaux de textures
simples :

Couleur, diffusion, Réflexion,...)

Principes de création d'une texture

Création de matériaux Shaders de base

Textures algorithmiques 2D et 3D et animées

Utilisation d'images et de shaders intégrés

Réfraction, relief, déplacement,...

Les différents types de placage de texture

Application localisée sur une partie d'objet

Combinaison de plusieurs textures

Texture/rendu d'objets poly en HyperNurbs

MISE EN SCENE (LUMIERES)

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,

Lumières volumétriques brouillard, vapeur.

Initiation à la radiativité

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

Types de lumières : directionnel, spot, point,...
Exclusion d'objets d'une source de lumière,
Lumières volumétriques Effets de brouillard,
Initiation à la radiativité

ANIMATION

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)

Création et animation de particules (bases)

Application de forces et autres phénomènes

Gestion des objets (hiérarchie, groupes, pivots)

Théorie et pratique des cinématiques animées

Création d'animations robotiques et humanoïdes

Animation de personnage par squelette (bones)

Animation au niveau du point (PLA/morphing)

RENDU

Interface de rendu

Paramètres de rendu de base et évolués

Types de rendu : fixes, animés, multipass

Export/enregistrement d'images, QTVR

Présentation des modules suppléments de C4D

Présentation & Initiation à : Mocca, MoGraph

Pyrocluster, Sketch&Toons, Thinking particules

Advanced Render, Hair et Dynamics

Nouveautés 2010

Nous vous proposons parmi quelques sujets,
deux journées de formation **Compare&Demo**



FORMATION INFORMATIQUE : 3D/WEB/PAO/BUREAUTIQUE

Modélisation cinéma 4D // 3DsMax