

## OBJECTIF DE LA FORMATION

Initiation et compréhension de la 3D, flux de production. Conception de modèles 3D. Importation d'existant. Textures et éclairage. Effets spéciaux. Animation.

## PARTICIPANT

Graphiste, designer, architecte, architecte d'intérieur.

## PRÉ-REQUIS

Connaître et comprendre son environnement de travail ainsi que ces fonctionnalités de bases. Une bonne pratique des logiciels graphiques est un plus.

## FORMATEURS

Spécialiste en Vidéo

## MODALITÉS ET PÉDAGOGIE

- Questionnaire d'évaluation en début et en fin de formation
- Cas pratiques et études de cas, Quiz
- Horaires : 9h00 à 12h30 – 13h30 à 17h00
- Nombre maximum de stagiaires : 8
- Formation disponible à distance ou en présentiel
- Méthode interactive et intuitive
- Support Stagiaire
- Assistance téléphonique
- Attestation de fin de stage
- Questionnaire de fin de formation

## PROGRAMME

### INTRODUCTION

Présentation du formateur  
Présentation du logiciel : Comparaison avec d'autres softs 3D et extensions  
Présentation de productions réalisées avec Cinema 4D  
Présentation de la Formation : déroulement des 5 journées

### INTERFACE ET LOGIQUE CINEMA 4D

Aperçu global de l'interface - outils et modes de travail  
Les principaux menus pour démarrer (fichier édition, sélection, objet,...)  
Palettes d'outils spécifiques (objets, attributs, matériaux, animation,...)  
Paramétrer son espace de travail - menus flottants enregistrement  
Gestion de vos préférences logiciel (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 SOUS CINEMA 4D

Les primitives 3D

Les opérations de base : agrandir, tourner, déplacer en 3D  
Gestion des attributs base, objet et coordonnées  
Combinaison 3D : booléen, instances, symétrie, répartition, déformateurs  
Transformation 3D : Gestion des objets : Dupliquer, disposer, randomiser, transférer.  
Création de Groupes  
Concept de liaisons et hiérarchies  
Outils de magnétisme et de mesure de distance  
Conversion en polygone  
Edition des sommets, arêtes et polygones  
Initiation aux déformateurs  
Le menu structure fonctions d'édition sur objet  
L'outil Atonium  
L'objet Metaball ou maillage liquide

### TEXTURES ET MATERIAUX

Interface de création/édition de matériaux - Gestionnaire de matériaux.  
Théorie concernant les canaux de textures simples : Couleur, diffusion, réflexion,...)  
Principes et fonctionnement de création d'une texture  
Création de textures de base  
Textures algorithmiques 2D et 3D (shaders) et animées  
Utilisation d'images et de shaders intégrés  
Approfondissement des canaux de textures : Réfraction, relief, déplacement,...

Les différents types de placage de texture  
Application localisée sur une partie d'objet  
Combinaison de plusieurs textures  
Texture et rendu des objets polygonaux en  
HyperNurbs

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

## **MISE EN LUMIERES DE SCENES FIXES ET ANIMEES**

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, profondeur de champ (DOF)  
Lumières volumétriques Effets de brouillard, vapeur, poussière  
Initiation à la radiativité

## **CAMERA ET ENVIRONNEMENT**

Création, maniement et réglages de caméras,  
Ecrêtage de caméra

## **ANIMATION**

Présentation de l'interface et 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)  
Initiation à la création de particules et de leur animation  
Application de forces et autres phénomènes spatiaux  
Révision à la gestion des objets (hiérarchie, groupes, pivots)  
Principes théoriques et pratiques de cinématiques animées  
Création d'animations robotiques et humanoïdes  
Animation d'un personnage par squelette (bones)

### **DOLFI Formation**

91 rue Saint Lazare 75009 PARIS – RCS : B438093791 – Siret : 438 093 791 00046

Tel : 01 42 78 13 83 – Fax : 01 40 15 00 53 – [formation@dolfi.fr](mailto:formation@dolfi.fr)

Retrouver toutes les informations sur nos stages : <https://www.dolfi.fr>



Accès spécifique  
consulter notre page

<https://www.dolfi.fr/ressources>