

Vidéo 2024

Déroulé de cours



Maxon Cinema 4D Expert



Objectifs

Cette formation à pour objectif de vous perfectionner sur Cinéma 4D après avoir suivi une formation de Type «Essential» ou manipuler régulièrement le logiciel.

Pré-Requis

Avoir une bonne connaissance du logiciel ou avoir suivi le niveau Essentials

Public concerné

Monteurs ou infographistes

Mode d'évaluation

Cette formation sera dispensée à travers la réalisation d'exercices de niveaux progressifs afin d'évaluer les acquis du stagiaire durant la formation.

Conditions de stages

Un Mac par stagiaire
Formateur Maxon Expert

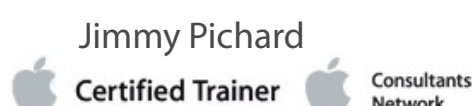
Contact

Jimmy Pichard - 06 83 57 88 92

jimmy@5formation.com

Support

Support de cours en PDF du formateur
Suivi et conseil permanent par mail et téléphone post formation



Maxon Cinema 4D Expert

Identifier le rôle de la 3D dans un projet Ferrero

Définir le cadre du projet 3D et son utilisation
Identifier et ordonner les éléments en fonction de la structure du projet 3D

Étude de cas et révisions : analyse de projets

Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée pour Ferrero
Organiser le projet
Préparer les éléments en amont
Distinguer les outils ou les procédures de construction non présentes (en fonction de la version du logiciel) ou non maîtrisées

Étude de cas : analyse de projets

Comprendre les principes de la conception en 3D avec Cinema 4D
Maîtriser les principes de base de la structure 3D, son vocabulaire et ses règles
Choisir la bonne approche pour structurer le projet
Se repérer dans l'interface : menus, outils et palettes

Appliquer les bases de la construction d'un projet 3D

Créer un projet 3D en personnalisant les paramètres (unités, temps, structure)
Modéliser des objets simples à partir de primitives géométriques
Ajouter des textures sur les différents objets
Mettre en place un environnement simple
Placer une caméra et lancer un rendu

Exercice : réaliser un objet simple en 3D

Réaliser une scène 3D simple
Paramétrer le logiciel
Régler les Préférences et choisir l'unité système
Identifier les dossiers de travail

Modéliser un objet

Utiliser des primitives pour commencer à construire la structure 3D
Éditer la structure 3D et modifier celle-ci à l'aide de modificateurs

Importer et créer des "splines" (courbes)
Modéliser l'objet en éditant la structure 3D
Comprendre les bases de la modélisation par subdivision de surfaces

Texturer un objet

Créer des textures
Appliquer les textures sur un objet
Placer correctement les textures sur un objet
Maîtriser le développé UVW "mapping"
Utiliser les fichiers .psd pour optimiser les textures
Comprendre les textures BRDF

Éclairer une scène

Créer une lumière et ajuster les réglages
Équilibrer les éclairages pour un rendu cohérent
Utiliser les éclairages IES

Rendre une scène 3D

Choisir le moteur de rendu
Optimiser ses réglages pour un temps de rendu minimum
Travailler avec des outils externes (exports pour After Effects, STL pour l'impression 3D)

Exercice : réaliser une scène complète en 3D avec un rendu type "production" Ferrero

Adapter la méthode au projet
Structurer un cahier des charges
Ajuster la direction artistique en fonction des contraintes 3D
Créer un workflow cohérent avec des outils mutualisés ("renderfarm", réseau, moteur externe)

Mise en situation dans votre workflow :

analyser des projets existants / Finaliser un projet proposé et le modifier en fonction d'un cadre spécifique

Finalisation

Révision générale
Question / Réponse