

Pour qui ?

Graphiste, designer.

Prérequis

Une bonne pratique des logiciels graphiques et la base de Cinema 4D.

Objectifs

Conception de modèles 3D.

Textures et éclairage.

Effets spéciaux. Animation.

Cinema 4D

Rendering

Asset

3D Studio Max

Réalité Virtuelle

Mouvement

Motion Design

Modélisation

Scène

Maya

3D

Post Production
Nurbs

Animation

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.

MISE EN LUMIERES DE SCENES FIXES ET ANIMEES

- Principes d'éclairage Initiation à l'éclairage.
- Types de lumières et utilisation : directionnelle, spot, point, zone, ambiante.
- Contrôles des différents types de lumière : intensité, couleur, angle.
- Cibler automatiquement un objet.

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.

RENDU

- Interface de rendu.
- Propriétés Paramètres de rendu.
- Types de rendu : fixes, animés, multipass.
- Export/enregistrement d'images.