



RENCONTRONS-NOUS !

CRÉ@VALLÉE SUD

SIRET : 753 127 398 00026

05 53 45 85 70

AVENUE DE BORIE MARTY

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR 24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

72 24 01587 24

adhénia formation

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE  
ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING,  
COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET  
RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT  
PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ  
AU TRAVAIL

LANGUES  
ÉTRANGÈRES

## CINEMA 4D



1 / 3

Soyez acteur de votre parcours de formation et passez à l'action !



### Objectifs

Maîtriser les fonctionnalités de base de Cinema 4D pour mener à bien un projet 3D complet : modélisation des objets, création et application des textures, mise en place des lumières et de la caméra, production de l'image ou de l'animation finale.

### Méthodes pédagogiques et modalités d'évaluation

Apports théoriques alternés avec des exercices pratiques

### Programme

#### 1. Découverte de l'interface

- Généralités sur la 3D
- Les étapes de la réalisation d'un projet : modélisation, textures, lumière, cadrage, rendu et animation
- Notions de base : axes, polygones, modélisation paramétrique, modélisation par splines (=tracés vectoriels), modélisation polygonale. Les unités, les formats d'import/export avec d'autres logiciels 3D ou 2D.
- L'interface
- Gestion des vues, navigation dans l'espace 3D : déplacements, zoom et rotations
- Panorama des principaux gestionnaires : objets, attributs, matériaux, time line, médiathèque
- Les palettes d'outils, menus détachables
- Bascule entre les principales interfaces : standard, modélisation, animation...



Durée de formation  
7 jours soit 49 heures



Public  
Infographistes, Designers...



Prérequis  
Pour les stages de débutants il n'y a pas de pré-requis particulier, cependant la connaissance d'un logiciel 2D ou 3D (Illustrator, Photoshop, After Effects, Autocad, SolidWorks, Archicad etc...) est un plus qui facilite l'apprentissage



Niveau / Certification Obtenue  
attestation de formation



Type de formation / stage  
Intra/Inter/ Accompagnement individuel



## CINEMA 4D



2 / 3

### 2. Modélisation

- Modélisation paramétrique : primitives 3D et déformateurs
- Les Metaballs : création d'effets de liquide, de pâte ou de gélatine.
- HyperNurbs
- Peau Nurbs
- Révolution Nurbs
- Les outils d'aide à la modélisation
- Booléens, instances, symétrie, répartition, metaballs
- Dupliquer, disposer, randomiser, transférer
- Utilisation des primitives 3D, déplacements, rotations et mise à l'échelle,
- groupements d'objets, hiérarchies
- Utilisation des déformateurs, combinaison de plusieurs déformateurs
- Modélisation par splines
- Les splines paramétriques, création et importation de splines, fonctions liées aux
- splines : épaisseur, chanfrein, lissage, etc...
- Édition de splines en mode point
- Extrusion, surface de révolution, tubage
- Modéliser en HyperNurbs et Metaballs
- Modélisation avec très peu de polygones
- Obtention de surfaces parfaitement lissées au rendu

### 3. Textures

- Présentation de l'interface de gestion des matériaux
- Importation de matériaux existants et bibliothèques de matériaux
- Création et application de matériaux
- Les attributs d'un matériau : couleur, brillance, relief, etc.
- Utilisation d'images bitmap et de vidéos
- Utilisation des textures procédurales (shaders)
- Les différents types de projection de texture
- Superposition et mélange de matériaux

### 4. Lumière, caméra et rendu

- La caméra



RENCONTRONS-NOUS !

CRÉ@VALLÉE SUD

SIRET : 753 127 398 00026

05 53 45 85 70

AVENUE DE BORIE MARTY

DÉCLARATION D'EXISTENCE :

CONTACT@ADHENIA-FORMATION.FR

24660 NOTRE DAME DE SANILHAC

72 24 01587 24

adhénia formation

SE FORMER TOUT AU LONG DE SA VIE !

WWW.ADHENIA-FORMATION.FR

INFORMATIQUE, TECHNIQUE  
ET BUREAUTIQUE

COMMERCE, MARKETING,  
COMPTABILITÉ, GESTION

RELATIONS ET  
RESSOURCES HUMAINES

DÉVELOPPEMENT  
PERSONNEL

SÉCURITÉ ET SANTÉ  
AU TRAVAIL

LANGUES  
ÉTRANGÈRES

## CINEMA 4D



3 / 3

- Les ombres
- Lumières visibles et volumétriques
- Réglage du cadrage, choix de la focale
- Cibler automatiquement un objet
- La profondeur de champ
- Choix des paramètres de rendu
- Les lumières
- Choix de l'éclairage en fonction du résultat souhaité
- Lumière solaire et lumière artificielle
- Les spots, cibler automatiquement un objet

### 5. Animation

- Définition des paramètres d'un projet vidéo et des paramètres de rendu
- Animation par clés, la time line
- Trajectoire sur une spline
- Animation par paramètre contrôleur/contrôlé
- Utilisation des courbes d'animation