



BY ABILWAYS

15 rue de Turbigo, 75002 Paris
Tél. : 01 40 26 00 99

contact@pyramyd-formation.com
www.pyramyd-formation.com

SAS au capital de 110 000 €
RCS Paris n° 351 996 509
NAF : 8559A
TVA Intracom : FR 09 351 996 509
SIRET : 351 996 509 00029

Organisme de formation
n°11 75 15095 75

Cinema 4D

Réaliser des scènes en 3D (Illustration, habillage, broadcast, motion graphic)

5 jours / 35 heures

Tarif inter **2 250 € HT** + Coaching individuel en option (**200 € HT / 60 mn**)

CODE: TD111

Tarif intra à partir de **1 490 € HT** par jour (voir page 14)

OBJECTIFS

- Identifier le rôle de la 3D dans un projet
- Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée
- Comprendre les principes de la conception 3D avec Cinema 4D
- Réaliser une scène 3D simple
- Adapter la méthode au projet

PUBLIC CONCERNÉ

Graphistes, designers, architectes...

PRÉ-REQUIS

La connaissance d'un logiciel de retouche photo et d'un logiciel de création vectorielle est un réel plus.

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES



► Quiz Amont / Quiz Aval (voir page 8)

Alternance de théorie, de démonstrations et de mise en pratique grâce à de nombreux exercices.

MOYENS TECHNIQUES / SUIVI

→ Logiciels: Cinema 4D, Photoshop...

Informations générales: voir page 195

PROFIL DE L'INTERVENANT

Graphiste 3D ayant plus de 10 ans d'expérience en enseignement.

PROGRAMME

Identifier le rôle de la 3D dans un projet

- 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: analyse de projets**

Mettre en place une méthode de travail efficace et structurée

- Organiser le projet
- Préparer les éléments en amont

→ **Étude de cas: analyse de projets**

Comprendre les principes de la conception 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
- 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"**

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)

→ **Exercices: analyser des projets existants / Finaliser un projet et le modifier en fonction d'un cadre spécifique**

PLANNING PARIS					
>			>		
>			>		
>			>		
>			>		
13 au 17	mai	2019	25 au 29	novembre	2019
>			>		

www.pyramyd-formation.com

01 40 26 00 99 / contact@pyramyd.fr