

CINEMA 4D

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

5 jours - 35 heures

Prix HT : **2250 €**

Réf. : TD111

Paris

25 au 29 novembre 2019

17 au 21 février 2020

8 au 12 juin 2020

28 sept. au 2 oct. 2020

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...

PRÉREQUIS

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

COMPÉTENCES ACQUISES

Modéliser des objets dans une scène 3D. Créer des visuels photoréalistes ou illustrés.

MOYENS TECHNIQUES

- 1 poste informatique (MAC ou PC) / apprenant
- Poste de l'intervenant relié à un vidéoprojecteur
- Logiciels : Cinema 4D, Photoshop...

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
- ...

→ 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 en 3D avec Cinema 4D

- Maîtriser les principes de base de la structure 3D, son vocabulaire et ses règles
- Se repérer dans l'interface : menus, outils et palettes
- ...

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

- Modéliser des objets simples à partir de primitives géométriques
- Ajouter des textures sur les différents objets
- Placer une caméra et lancer un rendu
- ...

→ Exercice : réaliser un objet simple

Réaliser une scène 3D simple

- Paramétrer le logiciel
- Modéliser un objet
- Importer et créer des "splines" (courbes)
- Texturer un objet
- Éclairer une scène
- Rendre une scène 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)

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

→ Programme complet sur notre site

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

