



Cinema 4D

MODULE **CINEMA 4D**

9

Création & animation 3D

DURÉE DU MODULE / 5 jours

Outil /
Cinema 4D R12

Objectif /
Maîtriser la création 3D avec Cinema 4D R12 et les différents modules annexes au logiciel (Cloth, MoGraph...).

Prérequis /
Pour public débutant sous Cinema4D.
Bonne connaissance de l'outil informatique (Windows ou Macintosh) et pratique d'Internet.

REGART
• NET

CONTACT 50 rue de paradis
75010 Paris

tel + 33 (0)1 48 24 96 45
fax + 33 (0)1 48 24 96 46
contact@regart.net

www.regart.net

Création & animation 3D

Déroulé /

Introduction

- Différences entre 2D et 3D
- Les principaux logiciels de 3D présents sur le marché
- Les différents corps de métier dans le domaine de la 3D

Présentation de Cinema 4D

- Présentation de Cinema 4D
- L'interface
- Personnalisation de l'interface
- Gestion des vues
- Gestion des objets
- Gestion des projets

Les différents types d'objets

- Les primitives
- Les objets éditables
- Les splines (tracés)
- Les NURBS (objets de lissage et d'extrusion)
- Les objets de modélisation
- Les objets de déformation

L'animation

- Présentation et utilisation de la timeline
- Gestion des images clés
- Les clips d'animation

L'animation avec MoGraph

- MoGraph : un moteur physique
- Les objets MoGraph
- Les effecteurs

Cloth, le moteur de simulation de tissus de Cinema 4D

- Création et paramétrage de tissus
- Utilisation des outils relatifs au tissu (couture...)
- Habillage d'un personnage
- Gestion de la collision du tissu
- Animer du tissu

Les particules

- Présentation du système de particules dans Cinema 4D
- Création d'un émetteur de particules
- Gérer l'attraction des particules
- Dévier les particules
- Détruire les particules
- L'objet Ventilation

Introduction à Xpresso

- Introduction : création d'outils et de fonctionnalités personnalisés
- Les données utilisateurs
- Liaison d'une donnée utilisateur à la propriété d'un objet
- Affichage d'une donnée utilisateur dans la scène pour une plus grande facilité d'utilisation

Les textures

- Création de texture
- Paramétrage de la texture
- Les textures animées

Le rendu

- Paramétrer un rendu
- Rendre une image fixe
- Rendre une animation