



Image numérique

La 3D avec Cinema 4D et intégration dans After Effects

Une approche accessible de la 3D et du motion design

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

La formation La 3D avec Cinema 4D et intégration dans After Effects permet de :

- Maîtriser la modélisation 3D pour l'image fixe et animée.
- Maîtriser tous les outils d'animation.
- Utiliser les outils avancés.

Publics concernés

Graphistes, motion designers, monteurs.

Pré-requis

Bonne connaissance de l'environnement informatique.

Points forts

Toutes les facettes de la 3D dans une formation.
Toutes les techniques de modélisation.
Mettre en synergie éclairage, travail des matériaux et animation.

FORMATEURS

Graphiste 3D, Motion Designer.

CONTENU

Facile à utiliser et puissant, Cinema 4D s'est imposé en 3D et en motion design. Avec cette formation, vous pourrez réaliser des scènes 3D et les animer, mais aussi optimiser vos rendus grâce à l'intégration avec Adobe After Effects. Exploitez le potentiel des nombreux outils du logiciel, au travers d'une méthodologie progressive basée sur des cas pratiques.

I. Modélisation et matériaux :

interface et outils
réglages de projet
modélisation spline
importation de tracés
importation CAO
gestion du texte
extrusions
primitives et modélisation polygonale
outils de transformation des polygones
bonnes pratiques et optimisation de la structure de points
utilisation des déformateurs
subdivision de surfaces
volumes de modélisation
création de matériaux
importation de textures
textures procédurales
matériaux nodaux
mapping

II. Animation :

caméras
interface d'animation et les images-clés
interface graphique et courbes de vitesse
moGraph
champs
animation de particules
automatisation avec Xpresso
travail rythmique et gestion du son
étude de cas classiques du Motion Design

III. Rendu :

bases de l'éclairage
types de lumières, les schémas classiques
ombres, interaction avec les matériaux
lumières visibles et volumétriques
paramètres de rendu
rendu physique
ciel, environnement, HDRI
effets de rendu : occlusion ambiante, sketch and toons...
initiation aux moteurs de rendu tiers : Arnold, Octane, Cycles, Redshift
rendu et export multi-passes
intégration de Cinema 4D dans After Effects via Cineware
effets et finitions dans After Effects

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Méthode pédagogique basée sur la synergie théorie / pratique / analyse d'image.
- Mise en pratique sur des exemples concrets comme conception et animation pour la publicité, habillage graphique 3D.

MATÉRIELS UTILISÉS

1 station graphique Mac ou PC par stagiaire.

POUR PROLONGER CETTE FORMATION

La 3D Temps Réel dans un projet audiovisuel, avec Unreal Engine (C01819)

Exploiter les IA génératives d'image (C01824)

After Effects : pratiquer l'animation 2D et 3D (C00096)

Site web : campus.ina.fr

Réf: C01525

Catégorie

Fondamentaux

Votre conseiller de formation

ANITA TAMBONE 01 49 83 20 64 atambone@ina.fr

Durée

10 jours (70 heures)

Prix

3100 €

SESSIONS

Du 17 juin 2024 au 28 juin 2024 à INA / BRY SUR MARNE (4 AVENUE DE L'EUROPE BRY-SUR-MARNE CEDEX) : 3100 €

Mes notes :
