

Formation After Effects et Cinema 4d avec cineware

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 245,00 CHF HT (standard) 1 796,00 CHF HT (remisé)
■ Public :	Graphistes
■ Pré-requis :	maitrise des principales fonctions d'After Effects, habitude des interfaces graphiques
■ Objectifs :	Découvrir Cinema 4D - utiliser le module Cinema 4D d'After Effects afin d'intégrer des projets 3D natifs de cinema 4d dans after effect (compositing) et réaliser des intégrations vidéos ou images
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO957-F
■ Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins

Introduction à Cinema 4D

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l'interface

Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)

Les vues (face, perspective, haut, ...)

Configurer les vues

Déplacement dans un espace 3D

Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l'objet,...)

Utiliser les outils

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)

Déplacement

Mise à l'échelle

Rotation

Verrouillage des axes

Les objets polygonaux (cubes, sphères, etc..)

Les splines (cercle, arc, rectangle, etc...)

Les nurbs (rotation, chemin, extrusion, peau, bezier, etc...)

Les instances (circulaire, rectangulaire)

Les opérations booléennes

Transformation miroir

Atelier : création et transformation des différents objets de base, prise en main et manipulation

Maîtriser les transformations et positionnement de plusieurs objets

Outil d'alignement
Outil de centrage
Outils multiplication
Outil de mesure
Outil de transfert
Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)
Les différents déformateurs

Utiliser les attributs et propriétés des objets

Subdivision polygonale : principe de base
Les polygones
Les arêtes
Les points
Subdivision d'un objet
Editer un objet en vue de sa transformation
Les différents mode de sélection (arrêtes, points, polygones)
Sélection et modification des polygones, points et arrêtes
Les différents outils d'extrusion polygonale
Supprimer des polygones
Fermer des trous polygonales
Insertion dans une hyper nurbs

Atelier : transformation d'un cube en une forme personnalisée

Découvrir les objets Splines

Création d'objet sur un tracé (suivi de chemin)
Extrusion d'objets de manière linéaire
Extrusion d'objets de manière circulaire
Extrusion méthode «peau» entre 2 traces
Modifications des attributs de chaque méthode

Atelier : création d'objets avec les différentes méthodes

Utiliser les lumières et l'environnement

Les différents types d'éclairage (spot, infinie, soleil, ...)
Création d'un ciel, d'un sol, d'un environnement, d'un arrière plan
Analyse et test des différents paramètres d'éclairage (ombre, visibilité,)

Atelier : création d'un preset d'éclairage studio

After Effect : rappel des fondamentaux

Principe de la 3D sous After Effects

Calque 2D vers 3D

Vues multiples pour positionnement des calques en 3D

Création de caméra

Paramétrage de la caméra

Animation de la caméra

Options de la caméra

Création de lumières

Type de lumières

Animation de lumières

Options de lumières

Options de projection d'ombres

Options de surface des calques 3D

Atelier : Création d'un générique 3D

Import cinema4D et animation 3D avancée

Prise en main du module cinema 4D d'after effect

les réglages de rendu

les types d'affichage et leur optimisation

les types de caméra et de lumières

Imports de fichiers c4D et incorporation dans l'espace 3D d'after

Options de compositing

corrections dans cinema 4D de fichiers sans rendu intermédiaire

Tracking 3D after effect sur fichier cinema4D

les points de trackings

la création des calques de suivi et les objets nuls.

Atelier 1 :Création d'un générique 3D à partir de fichiers cinema 4D

Atelier 2 :Création d'un tracking 3D à partir de fichiers cinema 4D sur un fichier vidéo