DAWAN

Plan de la formation

www.dawan.fr

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 a 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