

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01008 **CINÉMA 4D NIV.1**

MAÎTRISER LES BASES DU LOGICIEL DE CONCEPTION 3D

#### **PUBLIC :**

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

#### **PRÉ-REQUIS :**

Bonne maîtrise de l'informatique. Maîtriser la PAO serait un plus.

#### **OBJECTIFS :**

La formation CINÉMA 4D Niv.1 a pour objectif de maîtriser les principales fonctions du logiciel de rendus 4D.

#### **DURÉE :**

3 jours.

#### **MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES :**

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels de conception 3D de la gamme MAXON.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

#### **LIEU DE FORMATION :**

En stage ou en intra.

#### **EFFECTIF :**

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020  
Dernière mise à jour 03/09/20  
Version : 1

Vous avez un besoin de formation sur **CINÉMA 4D NIV.1** ? Profitez de nos solutions formatives dédiées à vos besoins et adaptées à votre activité professionnelle. Nos formateurs sont des professionnels recrutés pour leur expérience professionnelle et leur expertise sur les logiciels de design 3D. Nos consultants traceront avec vous un programme ciblé sur les précisions de vos demandes.

*Partout en France : Amiens, Angers, Bordeaux, Dijon, Grenoble, Le Havre, Le Mans, Lille, Lyon, Marseille, Metz, Montpellier, Nantes, Nice, Nîmes, Orléans, Paris, Perpignan, Reims, Rennes, Rouen, Saint-Etienne, Strasbourg, Toulon, Toulouse, Tours, Villeurbanne...*

### CONTENU

#### Introduction générale

- Les images de synthèse.
- Le vocabulaire technique.
- Configuration requise (matériel et logiciel).
- Installation de cinéma 4D.
- Paramétrage de la mémoire virtuelle.

#### L'interface

- Les vues et l'affichage frontal.
- Les menus détachables.
- Le gestionnaire, les objets et attributs.
- Les matériaux, les outils, le déplacement, la mise à l'échelle, rotation.
- Objet, axe de l'objet, points arêtes, polygones, texture.
- Modélisation de formes simples.
- Primitives 3D.

#### Conseils pratiques d'organisation

- Préparation.
- Organisation.
- Gestion des dossiers.
- Travail en équipe.

#### Les splines

- Les outils d'aide à la modélisation : boléens instances, symétrie, répartition.
- Dupliquer, disposer, randomiser, transférer.
- Convertir en objet polygonal.
- Les déformateurs.
- Modélisation de formes, complexes ou organiques.
- Travail en mode point, arête et polygone.
- Les modes de permutation auto et de modifications.
- Le menu contextuel, outils de sélection.
- Contrôle de la position et de l'orientation de l'axe.
- Les outils de modification du maillage.
- Percer et fermer des ouvertures, chanfreiner des arêtes.
- Relier des polygones, faire des soudures et des coutures.
- Visualisation des informations sur la géométrie dans l'affichage frontal.

#### Modeling en hypernurbs et metaballs

- Modélisation avec peu de polygones et obtention de surfaces.
- Parfaitement lissées au rendu.
- Les metaballs : création d'effets de liquide, de pâte ou de gélatine.

#### Centre de formation **STAGE'UP**

Siège social: 23 rue Antigna 45000 ORLEANS

Service commercial: 14 rue d'Amsterdam 75009 PARIS

Siret: 488 346 610 000 30 APE: 8559A N° Existence: 24 45 02361 45

Tél.: 0 810 356 365 (N°Azur Tarif Local) email: contact@stageup.fr



formation dispensée  
**PARTOUT EN FRANCE**



formation éligible  
**PLAN DE FORMATION**

## PROGRAMME DÉTAILLÉ

### COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01008 **CINÉMA 4D NIV.1**  
MAÎTRISER LES BASES DU LOGICIEL DE CONCEPTION 3D

#### **PUBLIC :**

Graphistes, designers, architectes ou toute personne désirant réaliser des projets en 3D.

#### **PRÉ-REQUIS :**

Bonne maîtrise de l'informatique. Maîtriser la PAO serait un plus.

#### **OBJECTIFS :**

La formation CINÉMA 4D Niv.1 a pour objectif de maîtriser les principales fonctions du logiciel de rendus 4D.

#### **DURÉE :**

3 jours.

#### **MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES :**

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans les logiciels de conception 3D de la gamme MAXON.

PC / Mac complet.

Divers supports de cours fournis.

Méthode pédagogique participative. Validation des acquis (QCM). Attestation de formation. Formation théorique et pratique.

#### **LIEU DE FORMATION :**

En stage ou en intra.

#### **EFFECTIF :**

1 à 10 personnes.

Date d'élaboration 03/09/2020  
Dernière mise à jour 03/09/20  
Version : 1

#### SUITE CONTENU

##### Les matériaux

- Le gestionnaire de matériaux, importation.
- Attributs d'un matériau : couleur, brillance, relief...
- Utilisation d'images bitmap, de shaders intègres.
- Copier/coller un canal.
- Création et application d'un matériau, superposition et mélange.

##### La caméra

- Réglage du cadrage, choix de la focale.
- Cibler automatiquement un objet.
- La profondeur de champ.

##### Les lumières

- Les différents types d'éclairage et leur usage : solaire et lumière artificielle.
- Cibler automatiquement un objet.
- Placer des lampes en fonction de la caméra.
- Les ombres.
- La visibilité.
- Les lumières volumétriques.

##### Animation et rendus

- Définition des paramètres d'un projet
- Animation par clés.
- La timeline, utilisation des gestionnaires d'attributs et de matériaux
- Animation par paramètre contrôleur/contrôle, au niveau du point.
- (Pla/morphing), par courbes, par expression, par xpresso.

##### Les imports et exports

##### Fin de formation

- Conclusions.
- Test de niveau et correction.
- Évaluation qualitative.
- Validation des acquis.
- Remise de l'attestation de formation.
- Remise d'un support de cours et documents annexes.