

PROGRAMME DÉTAILLÉ

COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01009 **CINÉMA 4D NIV.2**
FORMATION AUX MODULES COMPLÉMENTAIRES

PUBLIC :

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

PRÉ-REQUIS :

Maîtriser les fonctions de base du logiciel (cf. CM01008).

OBJECTIFS :

La formation CINÉMA 4D Niv.2 a pour objectif d'apprendre à utiliser les modules complémentaires de CINÉMA 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.2** ? 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

Module Mocca

- L'outil de création de vêtements Clothilde.
- Paramétrage des forces et des propriétés d'habillage.
- Utilisation des effets.
- Nurbs tissu.
- Rappel des principes fondamentaux de l'animation de personnages.
- Les techniques de modélisation adaptées à l'animation.
- Principes de l'animation par os.
- Cinématique directe et cinématique inverse.
- Gestion des mouvements secondaires.
- L'interface spécifique au module Mocca.
- Mise en place des os et de leur influence.
- L'outil os.
- L'outil Claude Bonet.
- Symétriser une hiérarchie d'os.
- Mise en place de la cinématique inverse.
- Mélange des cinématiques dures et souples.
- Ancre.
- Dynamiques.
- Contraintes, cibles.
- L'outil Cappuccino.
- Capture en temps réel des mouvements de la souris.
- Réduction du nombre d'images clés.
- L'outil pose mixer et la bibliothèque P2P.
- Le motion blending.

Module thinking particles et xpresso

- Réalisation d'effets spéciaux complexes : Explosions, tornades, feux d'artifice, pluie et neige...
- Utilisation d'xpresso.
- Les nœuds, les connexions, xpool.
- Les tests de condition.
- Les paramètres généraux.
- La géométrie de particule.
- Création de groupes.
- Les nœuds.
- Les générateurs.
- La dynamique.



PROGRAMME DÉTAILLÉ

COMMUNICATION – DESIGN 3D

Réf. CM01009 **CINÉMA 4D NIV.2**
FORMATION AUX MODULES COMPLÉMENTAIRES

PUBLIC :

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

PRÉ-REQUIS :

Maîtriser les fonctions de base du logiciel (cf. CM01008).

OBJECTIFS :

La formation CINÉMA 4D Niv.2 a pour objectif d'apprendre à utiliser les modules complémentaires de CINÉMA 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

Module Dynamics

- Principes généraux : corps rigides et souples.
- Les champs, les forces : la gravitation, le vent, la trainée.
- Les formes de champs et leurs atténuations.
- L'objet solveur, les méthodes d'intégration et d'échantillonnage.
- La détection de collision.
- La dynamique des corps rigides.
- Masse et vélocité.
- Les ressorts de corps rigides.
- Créations et modifications de ressorts : dureté, stabilité, élasticité, plasticité, cassure.
- Les contraintes.
- Incorporation d'animations par images clés.
- Objets et points de masse zéro.
- Animation au niveau du point.
- Conformation d'une animation : transformation des Dynamics en images clés.

Module Pyro Cluster

- Création d'explosions, fumées, ombrages...

Module Sketch and Toon

- Création de rendus illustres et non photo-réalistes.

Fin de formation

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

