



**LOGICIELS DAO ET RENDUS**

**PUBLIC**

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

**PRÉREQUIS**

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

**OBJECTIFS DU STAGE**

La formation CINEMA 4D a pour objectif de maîtriser le logiciel de modélisation et rendus 3D.

**DURÉE**

5 jours.

**PÉDAGOGIE**

Formation dispensée par un formateur professionnel

**FORMATION RÉF. :  
CINÉMA 4D  
Maîtriser la 3D**

 5 jours.  Partout en France

 Prise en charge OPCO : oui

Vous êtes un professionnel à la recherche d'une formation **Cinéma 4D** ? STAGE UP met à votre disposition toute son expertise technique et pédagogique qui vous permettra d'atteindre vos objectifs.

Que vous soyez une entreprise ou un institutionnel, la formation **Cinéma 4D** est assurée par nos formateurs sélectionnés pour leurs compétences reconnues (certification....) et leurs qualités relationnelles.

Quelque soit le niveau des stagiaires, un suivi pédagogique est assuré avant, pendant et après la formation, de manière à constater les acquis et ainsi permettre une mise en œuvre rapide dans un contexte professionnel.

Vous souhaitez organiser votre formation **Cinéma 4D** facilement et de

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.

## INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

TARIF : Nous consulter

 1 à 10 personnes.

RENSEIGNEMENTS :  
[contact@stageup.fr](mailto:contact@stageup.fr)

manière personnalisée ? Optez pour une solution en intra, ou participez à une de nos sessions collectives (inter), dans la limite des places disponibles.

Participez à la formation Cinéma 4D à Paris, Lille, Marseille, Lyon, Bordeaux, Toulouse, Strasbourg, Nantes, Montpellier, Rennes, Grenoble, Angers, Clermont-Ferrand, Nancy.

## 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 pratique d'organisation

- ▶ préparation.
- ▶ organisation.
- ▶ gestion des dossiers.
- ▶ travail en équipe.

### Les splines

- ▶ les outils d'aide à la modélisation : booléens, 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.

## Les matériaux

- ▶ le gestionnaire de matériaux, importation.
- ▶ attributs d'un matériau : couleur, brillance, relief...
- ▶ utilisation d'images bitmap, de shaders intégrés.
- ▶ 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.

## Animations 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.
- ▶ (lattice/morphing), par courbes, par expression, par xpresso.

## Les imports et exports

### Personnalisation de l'interface

- ▶ création de palettes, personnalisation des menus et des raccourcis clavier.
- ▶ affichage d'informations directement dans l'éditeur.
- ▶ modification des attributs par défaut des objets et des propriétés.
- ▶ fichiers d'initialisation.
- ▶ utilisation simultanée de plusieurs gestionnaires d'attribut.

## Modélisation avancée

- ▶ subdivision de surfaces pour modéliser des formes complexes ou organiques.
- ▶ magnétisme sur des splines pour une modélisation plus précise.
- ▶ percements et raccords de surfaces.
- ▶ filtre de sélection et filtre d'affichage.

## Textures et matériaux avancé

- ▶ calques de textures.
- ▶ coordonnées uvw, dépliage des uv, modifications du maillage uv.

## Rendus multi passes

- ▶ différentes passes et leur usage.
- ▶ séparation des lumières.
- ▶ compositing externe pour incorporer des éléments 2d dans une animation 3d.

## Animation

- ▶ utilisation des contraintes et des cibles pour animer des objets articulés.
- ▶ ajustement des mouvements et du timing à l'aide des courbes d'animation.
- ▶ système d'animation non linéaire.
- ▶ création d'expressions pour animer des objets ou des propriétés sans image-clé.

## Optimisation du flux de production

- ▶ médiathèque : création de bibliothèques personnalisées d'objets et de matériaux.
- ▶ simplification de la gestion de scènes complexes avec les calques d'objets.
- ▶ utilisation des xrefs (fichiers externes) pour la mise à jour automatique d'éléments.
- ▶ utilisation de la fonction de recherche.
- ▶ filtre d'affichage et options de présentation du gestionnaire d'objets.
- ▶ création d'expressions pour automatiser des tâches répétitives.

## 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.

**Nos formations Cinéma 4D** sont réalisables partout en France, à domicile ou sur lieu de travail.

**Formation Cinéma 4D** Paris, Lyon, Marseille, Lille, Nice, Bordeaux, Toulouse, Montpellier, Strasbourg...

Formation prise en charge par les OPCO tels que (OPCO EP, FIF PL, Atlas, Afdas, Akto...)

**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

email: [contact@stageup.fr](mailto:contact@stageup.fr)

**01 47 23 79 72**



formation dispensée  
**PARTOUT EN FRANCE**



formation éligible  
**PLAN DE FORMATION**