



CINEMA 4D : Initiation

Niveau Initial

Objectifs de la formation :	
Capable d'appréhender la présentation globale de Cinema 4D, sa philosophie ainsi que son organisation dans l'espace de travail.	
PUBLIC	S'adresse à des Graphistes, Flasheurs, Imprimeurs, Maquettistes et Photograpeurs
PRE REQUIS	Connaître l'environnement Windows et l'infographie
ORGANISATION	Durée : 3 Jours Un support de cours Nombre de Stagiaires : 1 personne minimum et 6 maximum
FORMATEUR	Formateur ayant les compétences en PAO et disposant d'une expérience d'au moins 2 ans en Formation
PEDAGOGIE	Pré-évaluation des besoins. Apports théoriques et exercices pratiques permettent d'approfondir les connaissances de base. Réalisation lorsque le temps le permet des créations de projets personnels. Evaluation de stage à chaud. Evaluation des acquis (QCM ou mise en situation ou exercice test d'application). Attestation de stage. Evaluation de stage à froid.
MODULE SUIVANT	
HANDICAP	En cas de situation de handicap, contactez-nous pour connaître l'accessibilité à la formation en fonction de nos partenaires handicaps

PROGRAMME	
L'Interface Les vues Les gestionnaires Les outils La modélisation Les primitives 3D Les splines La modélisation en mode point et polygone Convertir en objet polygonal Les outils d'aide à la modélisation : Instances, symétrie, répartition Dupliquer, disposer, randomiser, transférer Les déformateurs Les textures Le gestionnaire des matériaux importation de matériaux existants L'éditeur de matériaux Les canaux Utilisation d'images bitmap Utilisation des shaders intégrés Application d'un matériau Réglage de la taille et de la position Superposition de matériaux La caméra Réglage du cadrage, choix de la focale Cibler automatiquement un objet	es lumières Les différents types d'éclairage Les spots, cibler automatiquement un objet Placement des lampes en fonction de la caméra Les ombres Formats de fichier, enregistrement Anti-alias L'animation Définition du format, de la durée et de la cadence La ligne temporelle (time line) Animation par clés Animation sur une trajectoire spline Animation par paramètre contrôleur

