



le40^eRUGISSANT

Prestations audiovisuelles et formation

Public concerné : Cette formation s'adresse aux réalisateurs, monteurs, truquistes vidéo, infographistes et toutes personnes souhaitant maîtriser le plugin Cinema 4D Lite intégré à After Effects : Cineware.

Pré-requis : Il faut avoir suivi une formation After effects perfectionnement ou avoir un niveau équivalent.

Programme de formation sur 35 heures : Cineware, le plug-in Cinema 4D Lite

Dans After Effects

- Le flux de production
- Importation de fichiers Cinema 4D au sein d'After Effects
- Ajout de calques 3D dans la scène
- Création de fichier Cinema 4D au sein d'After Effects
- After Effects : Navigation 3D Récupérer les lumières et la camera
- Animation de la camera
- Modification des réglages de la lumière

Dans Cinema 4d Lite

- Notions de base sur l'univers 3D Langage, vocabulaire 3D Le logiciel, ses utilisations, sa pertinence
- Interface, Les vues 2D / 3D
- Déplacement dans les diverses fenêtres, Paramétrage généraux, Mode Modèles et objets

La modélisation Polygonale

- Les primitives
- Création d'objets par combinaison et édition de primitives Instances
- Conversion en objet

La modélisation nurbs

- Les splines, Définition et utilisation
- La modélisation Subdivision de surface notion de modélisation organique

Les lumières

- Les différents types de lumières, Mise en place et paramétrage des sources d'éclairage de base.

Eclairages avancés : Ombres, Illumination globale

Textures

- La terminologies des textures, Composantes de textures, Application de textures, Textures avancées
- Création de textures avancées, Utilisation de fichiers Photoshop pour la création de textures

Les générateurs : Les booléens, Instance

Caméras

- Mise en place et paramétrage des caméras Animation de la caméra
- Notions d'axes, utilisation des modes

Cineware

- Utilisation et gestion de CINEWARE, Lien dynamique avec After Effects CC, Le réglage de rendu
- Le réglage de projet et des caméras, Création de texte et animation, initiation au outils de modelisation
- Les paramètres de rendu : réflexion, illumination globale, occlusion ambiante, passes de masque
- Le multi-passes, Les passes de composition et de calques
- Identifier la logique d'une passe, son fonctionnement et l'utilité dans un projet
- Isoler les passes, Utiliser les modes de fusions, les caches par approches.
- Théories, démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices.