

Formation After Effects et Cinema 4D Lite

Durée :	5 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	Connaissances de base sur After Effects, habitude des interfaces graphiques
Objectifs :	Découvrir Cinema 4D lite - utiliser le module Cinema 4D d'After Effects
Référence :	CAO957-F
Demandeurs d'emploi :	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

Introduction à Cinema 4D Lite

Utilisations, fonctionnalités, présentation générale de l'interface

Comprendre les fondamentaux

Les axes 3D (x/y/z)
Les vues (face, perspective, haut, ...)
Configurer les vues
Déplacement dans un espace 3D
Gestion d'un objet dans l'espace 3D (utilisation des vues, rotation autour de l'objet,...)

Utiliser les outils

Outils de sélection (direct, lasso, rectangle, polygonale)
Déplacement
Mise à l'échelle
Rotation
Verrouillage des axes
Les objets polygonaux (cubes, sphères, etc..)
Les splines (cercle, arc, rectangle, etc...)
Les nurbs (rotation, chemin, extrusion, peau, bezier, etc...)
Les instances (circulaire, rectangulaire)
Les opérations booléennes
Transformation miroir
Atelier : création et transformation des différents objets de base, prise en main et manipulation

Maîtriser les transformations et positionnement de plusieurs objets

Outil d'alignement
Outil de centrage
Outils multiplication
Outil de mesure
Outil de transfert
Outil de modification par valeur (position, taille, rotation,...)
Les différents déformateurs

Utiliser les attributs et propriétés des objets

Subdivision polygonale : principe de base
Les polygones
Les arêtes
Les points
Subdivision d'un objet
Editer un objet en vue de sa transformation
Les différents mode de sélection (arrêtes, points, polygones)
Sélection et modification des polygones, points et arrêtes
Les différents outils d'extrusion polygonale
Supprimer des polygones
Fermer des trous polygonales
Insertion dans une hyper nurbs
Atelier : transformation d'un cube en une forme personnalisée

Découvrir les objets Splines

Création d'objet sur un tracé (suivi de chemin)
Extrusion d'objets de manière linéaire
Extrusion d'objets de manière circulaire
Extrusion méthode «peau» entre 2 traces
Modifications des attributs de chaque méthode
Atelier : création d'objets avec les différentes méthodes

Utiliser les textures

Couleur
Diffusion
Luminance
Transparence
Réflexion
Environnement
Brouillard
Volume
Masque alpha
Spéculaire
Couleur spéculaire
Lueur
Méthode d'application des textures (sphérique, cylindrique, plat, UVW, ...)
Atelier : détail et explication des paramètres, exercices d'application sur différents objets, différentes méthodes

Utiliser les lumières et l'environnement

Les différents types d'éclairage (spot, infinie, soleil, ...)
Création d'un ciel, d'un sol, d'un environnement, d'un arrière plan
Analyse et test des différents paramètres d'éclairage (ombre, visibilité,)
Atelier : création d'un preset d'éclairage studio

Optimiser les rendus

Les tailles de rendu, la résolution
Les différents formats (psd, tiff, ...)
L'anti aliasing
Les options

After effects

Les Fondamentaux

Animation 2D sans métrage extérieur

Création d'une nouvelle composition
Caractéristiques de la boîte de dialogue
Configuration de la composition en taille et durée
Créations d'un solide
Caractéristiques de la boîte de dialogue et configuration du solide
Attributs du solide dans la Time Line
point d'ancrage
Position
Échelle
Rotation
Opacité
Le chronomètre de la Time Line
Navigation temporelle
Utilisation de la tête de lecture (instant courant)
Les images clés :
Modifications d'un ou plusieurs états du solide à 2 instants différents
Création d'images clés
Notion d'interpolation entre 2 images clés
Modifications des trajectoires avec les points d'ancrages et les poignées
Particularité du point d'ancrage
Prévisualisation RAM
Modification des paramètres de la composition
Dimensions
Durées
Hiérarchie entre les différents calques
Atelier : animation d'un solide carré en position / échelle / rotation et transparence.

Animation 2D avec métrage extérieur

Importation d'images
Création de composition en fonction du métrage
Importation d'un métrage dans une composition
Mise à l'échelle
Modification du point d'ancrage : outil déplacement arrière
Création d'image clé de trajectoire
Modification de la trajectoire avec l'outil plume
Alignement du métrage par rapport à la trajectoire
Images clés : déplacement dans le temps
Lissage de vitesse à l'éloignement / à l'approche

Animation 3D avec métrage extérieur

Principe de la 3D sous After Effects
Calque 2D vers 3D
Vues multiples pour positionnement des calques en 3D
Création de caméra
Paramétrage de la caméra
Animation de la caméra
Options de la caméra
Création de lumières
Type de lumières
Animation de lumières
Options de lumières
Options de projection d'ombres

Options de surface des calques 3D

Atelier : Création d'un générique 3D

Import cinema4D et animation 3D avancée

Prise en main du module cinema 4D d'after effect

les réglages de rendu

les types d'affichage et leur optimisation

les types de caméra et de lumières

Imports de fichiers c4D et incorporation dans l'espace 3D d'after

Options de compositing

corrections dans cinema 4D de fichiers sans rendu intermédiaire

Tracking 3D after effect sur fichier cinema4D

les points de trackings

la création des calques de suivi et les objets nuls.

Atelier 1 :Création d'un générique 3D à partir de fichiers cinema 4D

Atelier 2 :Création d'un tracking 3D à partir de fichiers cinema 4D sur un fichier vidéo