

## Formation After Effects et Cinema 4d avec cineware

<b>Durée :</b>	5 jours
<b>Public :</b>	Graphistes
<b>Pré-requis :</b>	maitrise des principales fonctions d'After Effects, habitude des interfaces graphiques
<b>Objectifs :</b>	Découvrir Cinema 4D - utiliser le module Cinema 4D d'After Effects afin d'intégrer des projets 3D natifs de cinema 4d dans after effect (compositing) et réaliser des intégrations vidéos ou images
<b>Sanction :</b>	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
<b>Taux de retour à l'emploi:</b>	Aucune donnée disponible
<b>Référence:</b>	CAO957-F
<b>Note de satisfaction des participants:</b>	5,00 / 5

### Introduction à Cinema 4D

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 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**

## **After Effect : rappel des fondamentaux**

- 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**