

CINEMA 4D PERFECTIONNEMENT : ANIMATION

PUBLIC

Créateurs de personnages cartoon ou 3D du secteur audiovisuel, graphistes 2D voulant évoluer sur la 3D, directeurs artistiques, storyboarders.

PRÉ-REQUIS

Connaissance minimum des bases fondamentales de Cinéma 4D.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Exercice pratique

OBJECTIF

A l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :
Réaliser un personnage en modélisation polygonale.
Animation avancée du personnage.

DUREE

35 heures, 5 jours.

LIEU DE FORMATION

Voir convention.

DATE

Voir convention.

NOMBRE MINIMUM ET MAXIMUM DE STAGAIRES PAR SESSION

Minimum : 1 - Maximum : 12

FORMALISATION A L'ISSUE DE LA FORMATION

Remise d'un attestation de formation.

SUIVI DE LA FORMATION

Feuille de présence.

MÉTHODES ET OUTILS PÉDAGOGIQUES

Formation dispensée par un formateur professionnel spécialisé principalement dans la 3D.

Supports et Méthodes pédagogiques : PC Complet, Logiciel, connexion internet tableau mural et divers supports de cours Formation théorique et pratique.

DESCRIPTION

1er jour.

Rappel des bases pose des bones et des rigging

Création de la palette Mocca

- Mise en place des articulations
- Mise en place des contrôleurs de la chaîne d'os : rigging
- Lier le squelette à la géométrie
- Création des zones d'influence
- Mise en place des Données Utilisateurs (DU)

Dans l'interface D

- CIncrémentation des divers curseurs

De contrôle dans l'affichage frontal

- Création d'un personnage en HyperNurbs

2ème jour. 3ème jour.

Skinning, Rigging

Mise en place des contrôleurs

Via les outils Moca

- Exploration des outils avancés de Mocca
- Muscles, déformateur des muscles
- Secousses : gestion de l'inertie

D'un mouvement

- Création d'un accessoire avec l'outil Nurbs

Tissu

- Outil Grappe : gestion des accessoires

D'un personnage

- Déformateur morphing et déformateur

Enveloppe

4ème jour. 5ème jour.

Animation avancée de personnage

- Via le gestionnaire de calques d'animation
- Via le gestionnaire de pose