

## Cinema 4D pour les truquistes After Effects

### Objectif de la formation

Ce stage vous permettra de comprendre et maîtriser les passerelles entre ces deux logiciels pour créer des animations intégrant trucages et 3D.

### Niveau requis

Ce stage requiert une bonne connaissance d'After Effects.

### Public concerné

Ce stage s'adresse aux monteurs et truquistes.

### Programme

- After
  - Compositing et animation 3D: bases
    - Généralités sur la 3D
    - Interface 3D: multiples vues 3D, outils spécifiques
    - Utilisation du module rendu 3D avancé
    - Gestion de l'axe Z: trois modes axes
    - Animation et auto-orientation des calques 3D
    - Contrôle des plans dans l'espace 2D/3D: hiérarchie des calques 2D/3D
    - Options de surface des calques 3D
  - Compositing et animation 3D: éclairages
    - Éclairage d'une scène 3D: composante ambiante
    - Paramétrage des sources de lumière: parallèles, radiales, spots
    - Propriétés, réflexions, ombres portées, projection
    - Animation et auto orientation des éclairages
  - Compositing et animation 3D: objets nul
    - Contrôle des objets nuls dans un espace 3D
    - Intérêt fondamental et astuces
  - Compositing et animation 3D: hiérarchisation des calques
    - Liens de parenté et animation hiérarchique
    - Création d'environnements complexes en 3D grâce aux nouvelles fonctionnalités 3D
    - Import de modélisation 3D via Photoshop et Cinema 4D
- Cinema 4D
  - Interface
    - Les vues 2D-3D
    - Déplacement dans les diverses fenêtres
  - La modélisation
    - Les primitives
    - Création d'objets par combinaison et édition de primitives
    - Les splines, définition, utilisation
    - Importation de tracés Illustrator
    - Approche de la modélisation polygonale
    - La modélisation nurbs
    - Utilisation des hyper nurbs
    - Mémorisation des sélections
    - Déformations d'objets
    - Importation de modèles réalisés dans d'autres logiciels 3D
  - Instances
  - Conversion en objet
  - Animation
    - Notions d'axes, utilisation des modes
    - Model et objet
    - Animation par déplacement et déformation
  - La timeline
  - Le rendu
    - Paramètres des options de rendu
    - Rendu multipasse
    - Export pour le trucage, la vidéo, la PAO...
    - Export et importations vers After Effects et Photoshop
  - Tracking 3D pour trucage avec un soft de tracking 3D
  - Utilisation d'After Effects, Cinema 4D et logiciel de tracking

