

CINEMA 4D INITIATION

5 jours (35 heures en présentiel ou 35 heures à distance en classe virtuelle)

Compétences visées

Créer un projet en 3D en identifiant les principes de la modélisation polygonale et y ajouter des textures et des animations.

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de citer les fondamentaux de la 3D et d'identifier les flux de production, de concevoir des objets 3D, d'importer des fichiers existants, d'appliquer des textures et des éclairages aux scènes réalisées et d'intégrer les bases de l'animation.

Population visée

Graphistes, designers, architectes, architectes d'intérieur.

Pré-requis

Connaître et comprendre son environnement de travail ainsi que ses fonctionnalités de bases. Une bonne pratique des logiciels graphiques est un plus.

Procédures de positionnement et d'évaluation des acquis à l'entrée de la prestation

Audit téléphonique d'un conseil-formation pour s'assurer des pré-requis et des besoins de l'apprenant, complété d'un audit de niveau via un formulaire à remplir, soumis à l'analyse du formateur-référent.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours est envoyé en fin de stage (vidéos tutorielles et/ou support spécifique). La formation est constituée d'apports théoriques, de démonstrations et de mises en pratique basées sur des exercices applicatifs et/ou ateliers.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation continue via des exercices applicatifs et/ou des ateliers de mise en pratique.
Évaluation en fin de stage par la complétion d'un questionnaire et/ou d'une certification officielle issue du Répertoire Spécifique.
Émargement quotidien d'une feuille de présence (en présentiel ou en ligne).
Complétion par le formateur/la formatrice d'un suivi d'acquisition des objectifs pédagogiques.
Remise d'une attestation individuelle de réalisation.

Contenu

Modélisation

- Primitives 3D et 2D
- Les hiérarchies et groupes d'objets
- Les opérations de base
- Sélection multiple d'objets
- Approfondissement des outils de modélisation
- Importation d'existant
- Importation tracés vectoriel AI et mise en volume
- Gestion du polygone éditable et ses outils

Les lumières

- Initiation à l'éclairage
- Réglages des différents types de lumière
- Lumières volumétriques
- Initiation à la radiosité

Textures

- Affectation et réglages de matériaux et de textures
- Textures Bitmap
- Textures algorithmiques 2D et 3D
- Les différents types de placage de texture UV

Rendu

- Paramétrage de la camera
- Paramétrage de l'environnement
- Propriétés de rendu et rendus évolués
- Paramètres de rendu
- Export pour After Effects et Photoshop