

CINEMA 4D PERFECTIONNEMENT

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

Compétences visées

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

Objectifs pédagogiques

Cette formation Cinema 4D Perfectionnement vous permet d'identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum d'intégrer les principes de la création de texture, de mapping et d'animation et de créer un rendu professionnel.

Population visée

Graphistes, designers, architectes, architectes d'intérieur.

Pré-requis

Connaissance minimum des bases fondamentales de Cinéma 4D ou avoir suivi la formation Cinema 4D initiation.

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 avancée

- Organisation du flux de production (Workflow) et interface personnalisée
- Modélisation organique avancée en subdivision de surface (voiture, visage, flaconnage...)
- Maîtrise des influences subdivision de surface
- Modélisation en Low Poly
- Les outils de la modélisation polygonale avancée
- Simulation de détails par textures
- Travail en symétrie
- SPLINES
- Combinaison et transformation
- Hiérarchies, groupe
- Modification Mograph

Textures/Matériaux

- Principes et fonctionnement avancés
- Gestionnaire de matériaux
- Texture et rendu des objets polygonaux en subdivision de surface
- Couleur, diffusion, réflexion, transparence
- Gestion de Displacement Map

Éclairage

- Rappel des Principes d'éclairage
- Utilisation d'image HDRI en environnement
- Colorimétrie

Rendu

- Réglages avancés
- Rendu Mutlipass
- Rendu réseau