

CINEMA 4D INITIATION

5 jours en présentiel (35 heures)

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 Cinéma 4D initiation vous permet de citer les fondamentaux de la 3D et d'identifier les flux de production.

Concevoir des objets 3D, importer des fichiers existants, appliquer des textures et des éclairages aux scènes réalisées.

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.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support vidéo est envoyé à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.
Attestation de fin de stage.

Contenu

Modelisation

- 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