

## CINEMA 4D PERFECTIONNEMENT

5 jours en présentiel (35 heures)

### 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

La formation Cinema 4D perfectionnement vous permet d'identifier et de pratiquer la meilleure méthodologie de modélisation et de rendu pour atteindre un résultat optimum. Intégrer les principes de la création de texture, de mapping et d'animation. 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.

### 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

#### 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