

Formation Cinema 4D : Approfondissement

Durée :	5 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	Avoir suivi le stage "Cinema 4D Initiation" ou posséder les connaissances équivalentes
Objectifs :	Modéliser des objets complexes et modifiables. Créer des textures complexes et optimisées - Générer des éclairages et maîtriser leurs paramètres pour des rendus optimisés - Découvrir et gérer les paramètres de rendu pour une maîtrise totale de ses images.
Sanction :	Attestation de fin de stage mentionnant le résultat des acquis
Taux de retour à l'emploi:	Aucune donnée disponible
Référence:	CAO713-F
Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5

Maitriser la modélisation polygonale avancée

Rappel des principes de la modélisation polygonale
Insérer un objet polygonal dans une surface de subdivision
Affichage du maillage et travail de la subdivision
Subdiviser des polygones avec les couteaux : cutter, par plan, par boucle
Déplacement des arêtes et interaction avec la surface de subdivision
Extrusions et biseaux sur les polygones
Sélection des éléments : pinceaux, par boucle, par anneaux, ...
Déplacer, modifier les polygones du maillage
Utiliser les déformateurs
Correction et modification paramétrique et non destructive des déformateurs
Ajouter des champs pour cibler, maîtriser les zones de déformation

Atelier : modélisation d'objets complexes et modifiables avec la surface de subdivision, les déformateurs et les champs

Utiliser le cloneur Mograh

Principes de fonctionnement du clonage d'objets
Les modes de clonage
les types de répartitions
les transformations
les effecteurs et leur utilité

Ateliers : création de clonage d'objets en grille, trajectoire, radial. Transformations de ces clones. Ajouts d'effets via les effecteurs.

Créer et utiliser des matériaux personnalisés

Les types de matériaux (PBR, standart, nodaux, ..)
Les types de textures : procédurale ou non procédurale
Les bibliothèques de matériaux Maxon
les canaux des matériaux et leur fonctions (couleur, diffusion, ...)

Atelier : détail et explication des canaux et leurs paramètres, exercices d'application sur différents objets

Maitriser les méthode d'application des textures

Les attributs des matériaux sur les objets (type de projection, décalage ...)
Positionnement et manipulation des matériaux
les tags de matériaux dans les hiérarchies, accumulation de matériaux
Limitation de matériaux a des polygones
Création de textures non procédurales via photoshop et illustrator (motif, relief, normales, masques...)
Création de textures procédurales dans l'éditeur de matériaux

Atelier : création de matériaux personnalisés. Projection de matériaux sur différents objets, adaptation, manipulation et positionnement de plusieurs matériaux.

Eclairer une scène avec les lumières et l'environnement

Notions de base de l'éclairage (2 points, 3 points, diffus, direct...)
Rappel des principes physique
Types d'éclairages
Les types d'ombres
Application dans les logiciels 3D
Comportement sur les matériaux : mat, brillant, transparent, ...
Comportement sur les objets : exclure ou inclure
Exemples sur les rendus
Les différents types d'éclairage (spot, infinie, soleil, ...)
Création d'un ciel, d'un sol, d'un environnement, d'un arrière plan
Analyse et test des différents attributs d'éclairage (ombre, visibilité,)

Atelier : création d'une scène d'éclairage. Création d'une intégration d'un objet 3D dans une photo.

Gérer les paramètres de rendu

Rendu dans la vue, dans le visualiseur, de zone,
Zone de rendu interactive
Options de fenêtre visualiseur
L'éditeur de réglages
Les options d'affectation

Générer et optimiser les rendus image

Les tailles de rendu, la résolution

Les différents formats (psd, tiff, ...)

L'anti aliasing

Les effets de base d'un rendu réaliste : occlusion ambiante et illumination globale

Les options

Les masques

Le multipass et les calques photoshop ou after effect

Temps de rendu et optimisation

Atelier : test et comparaison de rendu d'une scène avec différents réglages. Rendu d'une image avec masques et calques pour montage photoshop ou after effect.