

Formation Cinema 4D : Approfondissement

Durée :	2 jours
Public :	Graphistes
Pré-requis :	Avoir suivi le stage "Cinema 4D Initiation" ou posséder les connaissances équivalentes
Objectifs :	Maitriser la modélisation spline, le texturage simple et les bases de l'éclairage
Référence :	CAO713-F
Demandeurs d'emploi :	Contactez-nous pour connaître les remises Pôle Emploi

Découvrir les objets Splines

Création d'objet sur un tracé (suivi de chemin)
Extrusion d'objets de manière linéaire
Extrusion d'objets de manière circulaire
Extrusion méthode «peau» entre 2 traces
Modifications des attributs de chaque méthode

Atelier : création d'objets avec les différentes méthodes

Utiliser les textures

Couleur
Diffusion
Luminance
Transparence
Réflexion
Environnement
Brouillard
Volume
Masque alpha
Spéculaire
Couleur spéculaire
Lueur
Méthode d'application des textures (sphérique, cylindrique, plat, UVW, ...)

Atelier :
détail et explication des paramètres, exercices d'application sur différents objets, différentes méthodes

Maîtriser les lumières et l'environnement

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 paramètres d'éclairage (ombre, visibilité,)

Atelier : création d'un preset d'éclairage studio

Optimiser les rendus

Les tailles de rendu, la résolution
Les différents formats (psd, tiff, ...)
L'anti aliasing
Les options