

## Formation Cinema 4D Avancé : Textures, éclairages et rendus

|  |  |
|--|--|
| ■ <b>Durée :</b>   | 3 jours (21 heures)  |
| ■ <b>Tarifs inter-entreprise :</b>                             | 2 075,00 € HT (standard)<br>1 660,00 € HT (remisé)   |
| ■ <b>Public :</b>  | Graphistes avec maîtrise de Cine 4D  |
| ■ <b>Pré-requis :</b>  | Maîtrise de l'environnement PC. Connaissances de base de cinéma 4D ou niveau initiation approfondissement  |
| ■ <b>Objectifs :</b>   | 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 et une optimisation des flux de production   |
| ■ <b>Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>• Formation synchrone en présentiel et distanciel.</li><li>• Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum.</li><li>• Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat.</li><li>• Un formateur expert.</li></ul>                                       |
| ■ <b>Modalités d'évaluation :</b>                              | <ul style="list-style-type: none"><li>• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation.</li><li>• Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation.</li><li>• Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques.</li><li>• Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.</li></ul> |
| ■ <b>Sanction :</b>  | Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis   |
| ■ <b>Référence :</b>   | CAO100377-F  |
| ■ <b>Note de satisfaction des participants:</b>                | Pas de données disponibles   |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| ■ <b>Contacts :</b>          | commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73  |
| ■ <b>Modalités d'accès :</b> | Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.   |
| ■ <b>Délais d'accès :</b>    | Variable selon le type de financement.  |
| ■ <b>Accessibilité :</b>     | Si vous êtes en situation de handicap, nous sommes en mesure de vous accueillir, n'hésitez pas à nous contacter à referenthandicap@dawan.fr, nous étudierons ensemble vos besoins |

## Travailler la lumière

Rappel des principes physique

Types d'éclairages

Les types d'ombres

Application dans les logiciels 3D

Comportement sur les matériaux : mat, brillant, transparent, ...

Exemples sur les rendus

**Ateliers : passage en revue des principes d'éclairages et de leurs applications.**

## Utiliser les différents types de lumières

Les spots

Les surfaciques

Les infinies

Le soleil

Les ciels physiques

Les ciels HDRI

Les réglages : généralités, détails, visibilité, ombres

**Ateliers : sur la base de scènes simples, mise en pratique des différents éclairages. Tests de réglages et vérifications des résultats.**

## Gérer les paramètres de rendu

Rendu dans la vue

Rendu dans le visualiseur

Options de fenetre visualiseur

L'éditeur de réglages

Les formats d'enregistrements

L'anti aliasing

Les effets 'illumination globale et occlusion ambiante en particulier)

Le muntipass pour les compositings after-effect ou photoshop

**Ateliers : sur la base des scènes précédentes, différents test de rendu avec des réglages variés. Analyse et comparaison des résultats. Optimisations des temps et de la qualité des rendus.**

### **Maitriser les textures cinema 4d et leurs paramètres avancés**

Les méthode d'application des textures (sphérique, cylindrique, plat, UVW, ...)

Les textures procédurales et non procédurales

Couleur, textures, images

Diffusion

Luminance

Transparence et coeficients de réfraction

Réflexion

Volume

Normales ou canal de volume avancé

Masque alpha

Spéculaire

Couleur spéculaire

Lueur

Les canaux bruits, fresnel, les modes de fusion, la bibliothèque de surfaces

**Ateliers : sur la base des scènes précédentes, création, application de différents matériaux. Utilisation et réglages des différentes options de chaque canal. Tests de rendu et optimisation.**