

Formation Cinema 4d Approfondissement

■ Durée :	5 jours (35 heures)
■ Tarifs inter-entreprise :	2 475,00 € HT (standard) 1 980,00 € HT (remisé)
■ 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.
■ Modalités pédagogiques, techniques et d'encadrement :	• Formation synchrone en présentiel et distanciel. • Méthodologie basée sur l'Active Learning : 75 % de pratique minimum. • Un PC par participant en présentiel, possibilité de mettre à disposition en bureau à distance un PC et l'environnement adéquat. • Un formateur expert.
■ Modalités d'évaluation :	• Définition des besoins et attentes des apprenants en amont de la formation. • Auto-positionnement à l'entrée et la sortie de la formation. • Suivi continu par les formateurs durant les ateliers pratiques. • Évaluation à chaud de l'adéquation au besoin professionnel des apprenants le dernier jour de formation.
■ Sanction :	Attestation de fin de formation mentionnant le résultat des acquis
■ Référence :	CAO713-F
■ Note de satisfaction des participants:	5,00 / 5
■ Contacts :	commercial@dawan.fr - 09 72 37 73 73

■ **Modalités d'accès :**

Possibilité de faire un devis en ligne (www.dawan.fr, moncompteformation.gouv.fr, maformation.fr, etc.) ou en appelant au standard.

■ **Délais d'accès :**

Variable selon le type de financement.

■ **Accessibilité :**

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

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 arrêtes 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.